
AMSTRADEBDO
ET P.C.
N°4 7 F.
12 novembre 1986
Belgique : 54 FB - Suisse : 2,20 FS
M-1636-4-7F
EVOLUTION, LE MEILLEUR TRAITEMENT DE TEXTE DU MONDE, LES MEILLEURS SOFTS CPC,
des places de cinéma, des affiches, des logiciels et un disque dur 20 MEGAS à gagner
DOCTOR WHO
AND THE MINES OF TERROR
AMSTRAD
CASSETTE

TOUT SUR LES AMSTRAD

PC 1512



Vous pouvez compter sur ce livre ! Si le nouvel AMSTRAD PC 1512 vous intéresse cet ouvrage vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour découvrir, profiter et exploiter au mieux cet appareil fantastique.

Réf. : ML 174 Prix : 99 F

logiciels

Textomat
Traitement de textes
Réf. : AM 305
Prix : 450 F disq

Calcumat
Tableur
Réf. : AM 311
Prix : 450 F disq



Datamat
Gestion de fichiers

Pour avoir la nouvelle version de DATAMAT, envoyez votre disquette d'origine à M.A. muni d'un chèque de 50 F pour frais d'envoi.
Réf. : AM 304
Prix : 450 F disq

AUTOFORMATION À L'ASSEMBLEUR EN FRANÇAIS SUR PCW ET CPC

Pour CPC :
version Disk : 295 F
version Cassette : 195 F

Pour PCW :
version Disk : 295 F

CPC

- TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC — Réf. : ML 112 — Prix : 149 F
- PROGRAMMES BASIC — Réf. : ML 119 — Prix : 129 F
- LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS — Réf. : ML 118 — Prix : 149 F
- AMSTRAD OUVRE-TOI — Réf. : ML 120 — Prix : 99 F
- JEUX D'AVENTURES. COMMENT LES PROGRAMMER — Réf. : ML 121 — Prix : 129 F
- LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD — Réf. : ML 122 — Prix : 249 F
- LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC — Réf. : ML 123 — Prix : 129 F
- GRAPHISMES ET SONS DU CPC — Réf. : ML 124 — Prix : 129 F
- PEEKS ET POKES DU CPC — Réf. : ML 126 — Prix : 99 F
- LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC — Réf. : ML 127 — Prix : 149 F
- MONTAGES, EXTENSIONS ET PÉRIPHÉRIQUES AMSTRAD CPC — Réf. : ML 131 — Prix : 199 F
- LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD — Réf. : ML 128 — Prix : 149 F
- DES IDÉES POUR LES CPC — Réf. : ML 132 — Prix : 129 F
- LES ROUTINES DE L'AMSTRAD CPC — Réf. : ML 143 — Prix : 149 F
- DÉBUTER AVEC LE CPC 6128 — Réf. : ML 145 — Prix : 99 F
- LA BIBLE DES CPC 664/6128 — Réf. : ML 146 — Prix : 199 F
- TRUCS ET ASTUCES II POUR CPC — Réf. : ML 147 — Prix : 129 F
- LE LIVRE DU LOGO — Réf. : ML 162 — Prix : 149 F
- PROGRAMMES ET APPLICATIONS ÉDUCATIFS sur CPC — Réf. : ML 150 — Prix : 179 F
- COMMUNICATIONS, MODEM ET MINITEL SUR AMSTRAD CPC — Réf. : ML 151 — Prix : 149 F

PCW

- Bien débuter avec votre PCW Amstrad — Réf. : ML 164 — Prix : 129 FF
- Le grand livre du PCW Amstrad — Réf. : ML 165 — Prix : 179 FF

LE GRAND LIVRE DU 6128 — Réf. : ML 168 — Prix : 149 F

Branchez votre CPC grâce à M.A !

Demander le catalogue AMSTRAD **GRATUIT**.



Réf. : ML 227

TOUT SUR LE LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD.
Tout sur la programmation et la gestion des accès disque avec l'AMSTRAD CPC 6128 (664) ou l'AMSTRAD CPC 464 et le FLOOPY DDI-1 ! Ce livre vous fournira de nombreuses informations et de précieux conseils ainsi que les listings d'utilitaires ultra-performants comme un MONITEUR DISQUE, une GESTION DE FICHIERS RELATIFS... Vous trouverez également le LISTING du DOS commenté, la description électronique de l'appareil et une gestion de fichier complète. De nombreux exemples accompagnent chaque chapitre.

Aperçu des différents sujets traités :
- Tout sur les fichiers séquentiels
- Listing d'une gestion de fichier
- Explication des messages d'erreurs
- Gestion de fichiers relatifs (!)
- Listing du DOS commenté
- Programmation des contrôleurs
- Moniteur-Disque
- Gestionnaire de Disque
- Programmation en Assembleur
- Utilisateur de CP/M

Ce livre est le must absolu pour tous les heureux possesseurs d'un AMSTRAD.

NOUVEAU

COMMUNICATIONS, MODEM ET MINITEL SUR AMSTRAD CPC

Un Amstrad, un téléphone, un modem : voilà la combinaison gagnante pour entrer de plein pied dans la télécommunication entre ordinateurs, autrement dit la télématique. Cet ouvrage aborde l'aspect théorique, depuis le fonctionnement d'une interface RS 232 jusqu'à la norme Videotex en passant par une description détaillée du fonctionnement du Minitel. Le côté pratique figure également en bonne place avec la description détaillée d'une interface série, d'un modem et d'une interface RS 232/Minitel.

Bien que s'adressant essentiellement aux possesseurs d'Amstrad CPC, ce livre sera également d'une grande utilité aux utilisateurs d'un PCW.

Tome 20 – Réf. : ML 151 – Prix : 149 F.

MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS
Tél. : (1) 47-70-32-44

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX
	TOTAL TTC	

☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP
Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application.
Nom, Prénom
Adresse
Ville C.P.
20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommandé
Date et signature
AH

Directeur de la publication : Gérard CECCALDI
Rédacteur en chef : Philippe MARTIN
Directrice technique : Benoîte PICAUD
Ont participé à ce numéro : Sylvain de Cazenave, Chérif, Patrick Cure, Stéphane Legras, Yves Letouze, Cadet Lunettes, Jean-Michel Maman, Jean-Patrick Mandelieu, Nikita, José Ricardo, Pierre Rital, Spiral.
Secrétariat : Martine CHEVALIER
Maquette : Jean-Marc GASNOT, Jean-Yves DUHOO
Le dessin de couverture est de : THIRIET
Editeur : SHIFT EDITIONS, 24 rue Baron, 75017 PARIS. Tel : (1) 42 63 82 02. Télex : 281260F SHIFT
Distribution NMPP RC 83 B 6621
Imprimerie : Dulac et Jardin SA, Evreux.
Chef de publicité : Véronique PELOSO Tel : (1) 42 63 49 94.

SOMMAIRE

PAGE 26 : LES 200 DERNIERS GAGNANTS DU CONCOURS AMSTRADEBDO/MASTERTRONIC

C'est gratuit : Envoyez vos petites annonces

EDITO

Amstrad France va-t-il tenir ses prix ?
Une hausse de 12,5%, effective à partir de Janvier 87, vient d'être annoncé en Grande Bretagne sur toute la gamme PC 1512. La raison officielle de cette augmentation est la montée en flêche du Yen vis-à-vis de la Livre Sterling.
Montée qui, selon Alan Sugar, ne peut être absorbée par une société de la dimension d'Amstrad. Et chez nous ? Jean Cordier directeur de ventes d'Amstrad France, déclare qu'aucune instruction venant d'Angleterre n'à été donnée dans ce sens. De toute façon, malgré les tentatives d'interdiction et comme d'habitude, on sera les premiers à vous en informer.

Philippe MARTIN

AMSTRADEBDO ET ACTIVISION VOUS OFFRENT 100 LOGICIELS ET...

Cette semaine, c'est Activision et la Twenty Century Fox qui se joignent à Amstradebdo pour vous offrir 100 places de cinéma, 50 affiches et 10 surprises !
Comme d'habitude, Amstradebdo double la mise avec 100 logiciels Aliens pour CPC, que vous pourrez recevoir en envoyant simplement une carte postale, comme d'habitude.

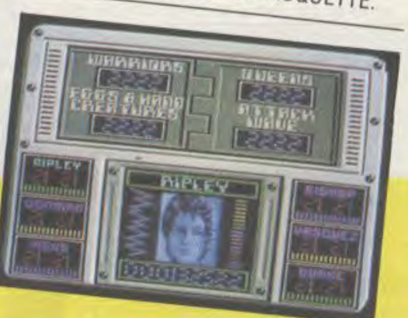




ALIENS

Aidez l'officier Ripley et son équipage à retrouver les colons d'Hadleys Hope, retenus prisonniers par les Aliens qui en nourissent leurs enfants. Mettez fin à ce processus mais attention, les Aliens peuvent s'attacher sur votre visage et grandir à l'intérieur de vous.

DISPONIBLE FIN NOVEMBRE SUR : C64 CASSETTE ET DISQUETTE, SINCLAIR CASSETTE, AMSTRAD CASSETTE ET DISQUETTE.



Connaissez-vous :

1. Le compositeur de la musique de Aliens, "Le retour"
2. Le réalisateur du 1er Aliens
3. Le nom du vaisseau de Ripley dans le 1er Aliens
4. Le nom du chat de Ripley dans Aliens, le retour
5. L'Etat des USA où se trouve la maison-mère d'ACTIVISION

Réponse à adresser sur carte postale avant le 20.11.86, *le cachet de la poste faisant foi*, à l'adresse ci-dessous, sans oublier de coller la vignette de participation "Electric Dreams"

ACTIVISION HOME COMPUTER SOFTWARE.

AMSTRADEBDO
24, rue Baron 75017 PARIS



DOCTEUR WHO AND THE MINES OF TERROR

MICROPOWER

NOTE, TECHNIQUE 14/20

NOTICE : 14. Copieuse d'apparence mais elle contient - en quatre langues ! - le mode d'emploi pour quatre machines différentes. Attrayante, en tout cas.
GRAPHISME :10. Laid, criard, et confus. Le grand défaut de ce logiciel.
ANIMATION : 11. On ne peut plus moyenne.
SON/BRUITAGE : 13. Pas transcendants mais pas crispants non plus.
INTERET : 18. De quoi vous arracher les yeux des jours durant !
ORIGINALITE : 17. Arcade-Aventure classique, avec des plus comme le chat-robot.
QUALITE-PRIX : 12. S'il n'y avait le graphisme...
AUTRE : 19. Beaucoup d'originalité dans la présentation de l'aventure et dans certains détails annexes.

VOUS VOICI DANS LES MINES DE LA TERREUR en compagnie du Dr. Who et de son chat robot. Votre mission consiste à aider le Docteur à arrêter l'extraction d'un minerai nommé *héatonite* et à vous emparer des plans du TIRU, une machine temporelle surpuissante dont le possesseur deviendrait le maître du temps. Un renégat, appelé le Maître, a dérobé la capsule contenant ces plans aux Seigneurs du Temps, ces êtres mystérieux qui toujours ont été et toujours seront. ATTENTION : Il est vraisemblable que le Maître caresse le projet d'incorporer le cerveau du Docteur au TIRU.
La nef du Docteur, le TARDIS, ressemble à une cabine téléphonique de couleur bleue plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur. Elle vient de se rematérialiser au cœur des mines de la deuxième lune de Rijar. On y trouve de petits humanoïdes verts, les Rijans, qui travaillent comme des forcenés à l'extraction de l'héatonite sous la surveillance des terribles Contrôleurs, robots impitoyables qu'il vaut mieux ne pas trouver sur son chemin. Dans les mines errent également les Madragues, cruelles créatures capables de sectionner une barre de céramival-vanadium de 20cm.
Le Docteur dispose d'un allié original et bien pratique en la personne de Splinx, son chat électronique. Invisible aussi bien aux Madragues qu'aux Contrôleurs, indétectable par les systèmes de surveillance, il peut être programmé à accomplir différentes séries d'actions, comme aller chercher un objet, détourner l'attention d'une Madrague, etc. Apprendre à l'utiliser n'est pas évident, les livrets de règles manquent un peu de clarté, et pas seulement sur ce plan-là. Mais une fois qu'on a compris, il devient indispensable.
En sortant du TARDIS, le Docteur se retrouve dans un labyrinthe à multiples niveaux, parsemé d'échelles, d'escaliers, de stalagmites et hanté par les bestioles peu sympathiques citées plus haut. Ambiance stressante et oppressante. Il lui faut sauter au bon moment pour franchir les gouffres qui s'ouvrent sous ses pieds et trouver son chemin à travers ce dédale au graphisme brouillon et aux couleurs fauvistes. Toute rencontre avec un Contrôleur conduit à l'électrocution. Heureusement, le Docteur peut se régénérer cinq fois et plus s'il trouve de l'énergie. Et ses poches conçues sur le même principe que le TARDIS, plus grandes à l'intérieur qu'à l'extérieur, accueillent les objets qu'il rencontre et qui lui semblent présenter de l'intérêt. Mais sa quête risque d'être longue et semée d'embûches. Il suffit de jeter un œil au plan des mines accompagnant la notice pour s'en rendre compte.

DR. WHO AND THE MINES OF TERROR tient à la fois du jeu d'arcade et du jeu d'aventure, en un mélange au dosage plutôt réussi, même si l'on ne retrouve ni l'humour, ni le rythme sautillant de la série télé dont ce jeu est tiré. (Série dont les adaptations romancées seront publiées en France à partir de l'année prochaine par les éditions Garancière, avis aux amateurs !) On y bouge beaucoup, en tous sens, avec l'impression de n'aller nulle part. L'introduction de l'histoire est copieuse - quatre pages bien tassées -, mais les règles elles-mêmes sont assez confuses et il faut un certain temps pour les comprendre, contrairement aux techniques de déplacement qui sont la simplicité même. Le fait d'avoir du mal à saisir où l'on va, comment se programme le chat robot ou quels sont les objets que l'on découvre, (tous les objets sont reproduits sur l'une des notices mais en noir et blanc alors que le jeu est en couleurs !) irrite un peu au début et l'on finit même par s'ennuyer. Mais heureusement, cela ne dure pas, car les concepteurs de **DR WHO** fournissent un indice susceptible de relancer l'intérêt du joueur, sous la forme d'une méthode pour détourner l'attention d'une Madrague.
Cette méthode, "à n'ouvrir que s'il s'avère impossible de poursuivre sans assistance", permet, entre autres, de comprendre *comment* programmer le chat-robot; comme quoi un exemple est toujours plus parlant qu'un Mo d'explications ! Et l'on peut alors repartir en quête de la capsule de mémoire recelant les plans du TIRU...
Disons-le tout net, **DR WHO** pêche par sa réalisation. Le graphisme n'est pas exactement réussi (surtout pour les couleurs) et même indéchiffrable dans certaines zones de la mine. Et que je te mets une couche de bleu pastel sur une couche de jaune citron rayé de rouge, et que je te rajoute des barres verticales vertes, violettes, orange, et que je rends le tout encore plus criard avec des gros pâtés verdâtres ou brunâtres ! Au bout d'une heure de jeu, vous en avez mal à la tête. L'animation, elle aussi, laisse à désirer par les saccades de l'image mais reste supportable.
Quant à l'aventure elle-même, elle semble riche en décors - peu esthétiques, dommage - et fertile en rebondissements divers. C'est l'originalité des petits détails - il faut être à proximité d'une chambre de sommeil cryogénique pour pouvoir sauvegarder la partie et la programmation du chat robot - qui sauve ce jeu et le rend *intéressant* à défaut d'être *beau*.

TIMETRAX

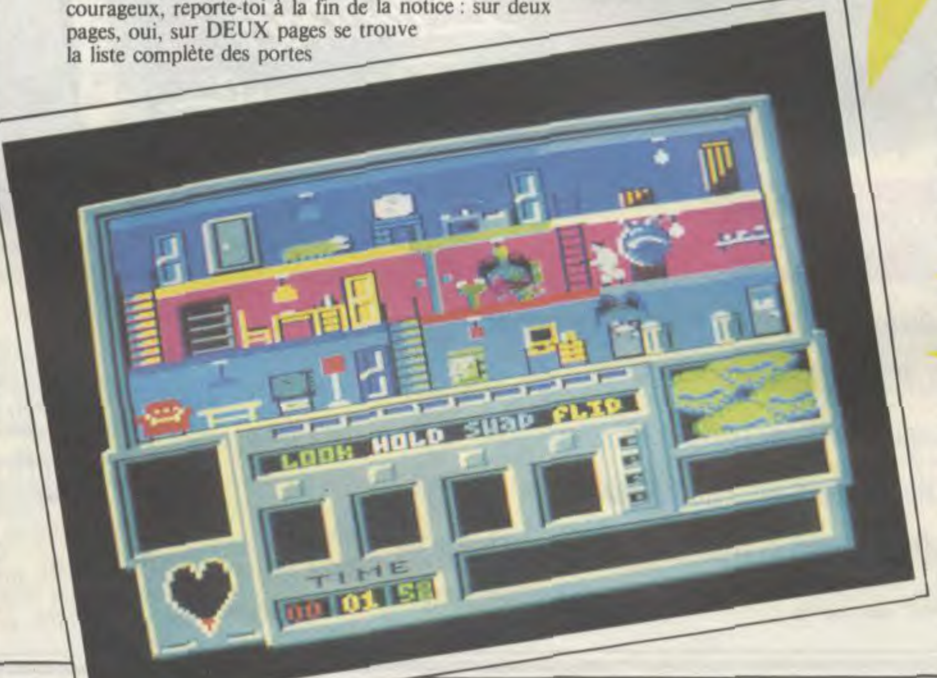
MIND GAMES



NOTE, TECHNIQUE 15/20

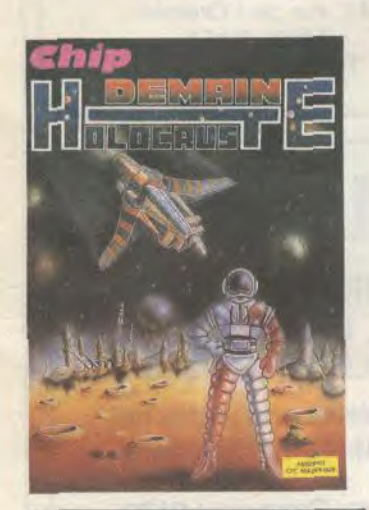
NOTICE : 14. Complète, mais le tout est en anglais. Comment font ceux qui ne connaissent pas ?
GRAPHISME : 14. Le dessin est raffiné, mais beaucoup trop surchargé.
ANIMATION : 16. Sans reproche.
SON/BRUITAGE : 14. La musique est bonne mais finit par devenir un peu crispante.
INTERET : 16. Il faut être patient avant d'arriver à accrocher, mais après on ne lâche plus.
ORIGINALITE : 17. Pour une fois que c'est la paix qu'on cherche !
QUALITE-PRIX : 15. La solution prend tellement de temps...
AUTRE : 17. Les portes temporelles donnent un attrait supplémentaire à ce genre de jeux.

BONNE NOUVELLE : L'HOLOCAUSTE A EU LIEU ! Quelque chose de bien, qui vous laisse tout seul dans une caverne, avec des bougies, un peu de bouffe, et c'est tout (pas de télé ? pas d'Amstrad ? Quelle horreur ! ! !). Dehors, tout est rasé, détruit, kaputt la fin de tout ou presque puisque vous êtes encore vivant. Bon, il faut réagir. D'autant que ce nouvel univers tout brûlé est peuplé de sortes de gigantesques chauves-souris, taillées en B52 et dotées de quenottes à faire pâlir de jalousie un crocodile, gracieusement dénommées "Baddies". Que faire ? Comme le désordre est complet, il faudrait tenter de redonner à l'univers sa forme première d'avant la catastrophe en franchissant de temps en temps des portes temporelles qui s'ouvrent ça et là, au hasard... Au hasard ? Pas du tout : joueur courageux, reporte-toi à la fin de la notice : sur deux pages, oui, sur DEUX pages se trouve la liste complète des portes temporelles et de leur moment d'apparition. On apprend donc qu'à 2.12 (un chrono en bas de l'écran donne l'heure en permanence) apparaît alors la porte vers "l'âge d'or symétrique", à 5.52, "l'âge glaciaire", et à 9.12 les "cinq portes gothiques". Hou la la, c'est dur ! Mais non, ce n'est rien, attendez la suite !



Pour réorganiser le monde, vous devez retrouver huit sorts magiques qui feront fuir les démons du mal et empêcheront l'holocauste final. Bien sûr, ces sorts sont répartis à toutes les époques. Et, conseil d'ami en passant, vous avez intérêt à connaître par cœur votre liste des portes. Une fois récupérés, ces sorts permettront aux Grands Anciens (les gentils) de retourner bien gentiment dans leurs pénates, sans un merci, et en refermant bien les portes derrière eux. Parce que si ces portes inter-temporelles sont ouvertes, c'est à eux qu'on le doit ! Et c'est pour se débarasser de ces gaffeurs nés qu'il faut réussir la mission.
Pendant que vous découvrez tout cela avec stupeur, le logiciel s'est chargé et l'écran apparaît enfin. Aïe ! Quelle confusion ! Bon, en haut, un écran graphique où se déplace le personnage. Du dessin très fin, mais à force d'en mettre beaucoup, ça finit par être trop avec plein de petits détails et plein de couleurs. En bas, un tableau à multiples fonctions : le chrono, on le reconnaît avec plaisir. Au-dessus quatre fenêtres pour les objets ramassés, vides évidemment. Encore au-dessus, un menu d'actions en rouleau, du style HOLD,TAKE,SPLIT, etc... Comme tout se fait au joystick, et que d'habitude on déplace le bonhomme, il faut donner un petit coup de joystick vers le bas pour passer au menu. Compliqué ? Non, en fait ça se passe très bien. A gauche, un petit cœur charmant qui se vide avec votre énergie.
Tout commence dans votre maison. Première constatation : vous avez un revolver, mais il ne tire pas. Il faut chercher les balles dans toutes les commodes : pas commode, justement ! Je place le bonhomme juste devant l'armoire, un coup de joystick vers le bas, je choisis LOOK dans le menu, je vois apparaître les balles dans une fenêtre, je sélectionne TAKE, les balles apparaissent dans une autre fenêtre, je sors du menu, ouf ! Evidemment, j'ai oublié de vous parler de toutes les armoires vides... Imaginez un peu combien de portes temporelles ont défilé pendant ce temps ! Heureusement en voilà une, je ne sais pas laquelle c'est, mais je m'y engouffre... Changement de décor : deux ou trois huttes de sauvages, j'ai dû atterrir chez les zoulous ! Je fouille à droite et à gauche, rien, quand apparaissent deux monstres chauves-souris qui me sautent dessus avant que j'aie le temps de tirer ! Fin de la partie... Et vous savez, après tout le mal que je me suis donné, ce qu'a le culot de m'afficher le programme : " vous obtenez le rang final de... PUDDING !" . Autant dire qu'on ne me considère même pas capable d'aller nettoyer la salle de bain du Captain'-Chef. Mais sait-on jamais, une petite promotion n'a jamais fait de mal à personne, et je n'avais pas l'impression de ressembler à une Jelly grande-bretonne. Comme je ne suis pas susceptible, je reconnais mes torts, et je me plonge enfin dans l'intégralité du manuel. Douze pages d'explications terriblement complexes, surtout qu'en anglais... Courage ! Parce que ça en vaut la peine ! Bien compris, TIMETRAX est à la fois un jeu d'aventures et de stratégie extraordinaire. Complexe d'accord, mais les possibilités de choix entre les portes temporelles, les objets et les actions sont fabuleuses ! Dommage pourtant que les programmeurs se soient ingéniés à compliquer un affichage qui aurait pu rester lisible... Du côté du son, ils en ont fait trop aussi : musique permanente et crispante, mais peu de bruits d'action : mauvais équilibre. Moralité : de la patience, et vous pourrez rentrer dans cet univers fou. Comptez une bonne année pour remettre le monde en ordre et éviter l'holocauste !

DEMAIN HOLOCAUSTE CHIP





-MONSIEUR EST PRET POUR LE DINER ?
-Oui Georges, que m'avez-vous mijoté pour ce soir, fidèle serviteur ?
-Et bien, je pourrais proposer à Monsieur "Hier Génocide", "Apocalypse Now" ou bien "Demain Holocauste".
-Ca m'a l'air savoureux, homme de main attentionné. Donnez moi quelques détails sur cette "Catastrophe du Futur" ?
-Comme entrée, il y a une construction d'avion entièrement controlée au joystick, voire à la souris, où Monsieur devra dépenser au maximum 5000 crédits.
-De l'argent ? Du vrai ? Il y a si longtemps, Georges, que je n'ai pas touché à de l'argent réel !...
-Si Monsieur me le permet, je conseillerai à Monsieur de commencer assez modestement et d'acheter tout ce qu'il faut, mais en moins cher.
-En moins cher ? Vous n'y pensez pas, Georges ! Que dirait Mère ?
-Monsieur sait bien que je ne pense pas, Monsieur. Néanmoins, si j'osais, je suggérerai à Monsieur de se limiter à l'essentiel : un moteur, un fuselage, un module mémoire d'ordinateur, un modem, un bouclier, une protection sans oublier le fuel et les batteries, sinon Monsieur ne pourra pas décoller !
-Merci, larbin affectueux. Et dites-moi maintenant : comment est le plat principal ?
-Une partie de pilotage très bien faite, Monsieur, votre avion vous permettra de vous déplacer de planète en planète. Chacune d'elles est composée de mille points sur mille points. Au sol, vous pourrez voir comme garnitures des pylones, des capteurs solaires, des arbres, des mines aériennes et un certain nombre, cinq, de petites gâteries délicieuses.
-Lesquelles ? Vite, vite ! ! Valet dévoué, vous m'alléchez, vous me mettez l'eau au palais, que j'ai délicat, vite ! !
-Et bien, Monsieur, ce sont les portes interplanétaires, les hangars de repos, les bases de Tera, les villes et les Pyramides.
-D'accord, Georges, et ensuite ?
-Monsieur pourra passer au dessert en visitant les villes et les pyramides. C'est là qu'il pourra glaner toutes les informations dont il a besoin, trouver de l'argent, le nerf de la guerre, si Monsieur me permet cette parenthèse érudite, et surtout des messages sur disquette.
-J'adore les messages sur disquette, domestique loyal, mais dites-moi comment les consomme-t-on ?
-Il faut les lire d'abord, Monsieur, et ceci se fait grâce à votre ordinateur de bord qui comprend une quinzaine de mots comme CAT, RADAR, STATUS, MODEM ON, MODEM OFF and so on, if you might, Sir !
-Merci, esclave aimant, et qu'avez-vous prévu comme digestif ?
-Et bien, Monsieur devra consommer cela en temps réel, c'est-à-dire environ trois heures. Il aura à visiter les seize pièces de quinze lieux soit environ 240 lieux différents. Si j'avais l'impudence de formuler l'ébauche d'une remarque, je dirais que Monsieur s'en mettra plein la panse !
-Merci Georges. J'aime votre bon sens on ne peut plus fangeux. Mais, Georges, j'entends le téléphone. Qu'est-ce, insecte adorateur ?
-Monsieur, c'est Madame qui vous fait dire que pour votre anniversaire, elle vous invite au restaurant.
-Pouah ! Ça va encore être du caviar, tous les ans c'est du caviar. Désolé, Georges, vous donnerez cela à Médor, comme d'habitude.

SI VOUS NE L'AVIEZ DEJA COMPRIS, DEMAIN HOLOCAUSTE est un plat très copieux. Accrochez-vous, il y a de quoi faire. D'abord une partie "économique" où il faut équiper son zinc, puis une partie simulation de vol-arcade où l'on peut se choper un ou deux extra-terrestres sur le coin de la narine, à bord d'une théière volante nettement plus performante que votre tacot poussif. Puis une partie aventure-arcade où l'on doit visiter des salles à bord d'une patinette volante en suivant des flèches blanches marquées sur le sol, enfin une partie puzzle-stratégie puisqu'on doit compléter une grille de mots croisés avec les messages trouvés et décodés par l'ordinateur avant que la radioactivité n'ait complètement envahie les cinq planètes.
Les fonctions utiles habituelles des jeux d'aventure ne manquent pas. On sauve le zinc, on sauve les fichiers, on charge quand on a été destroy. L'animation du zinc en vol est superbe et ressemble un peu à TLL (Tomorrow Low Level) avec un scrolling enroulé assez saisissant, des graphismes sont tout mignons tout beaux, des pyramides égyptiennes à souhait, des villes citadines à ravir, des pylones électriques à tressauter et des monstres horribles à frémir.
La quarantaine de pages de la notice vous livrera quelques astuces pour bien débuter vos parties. Ayant demandé aux programmeurs de Chip ce qui se passait à la fin du jeu, ceux-ci m'ont répondu que... en tous cas, il fallait un avion très performant et un maximum d'armes pour arriver à la fin du jeu. Vous connaissant, chers trésors, je ne doute pas que quelques bonnes heures de radioactivité vous suffiront pour achever ce logiciel-repas-complet.

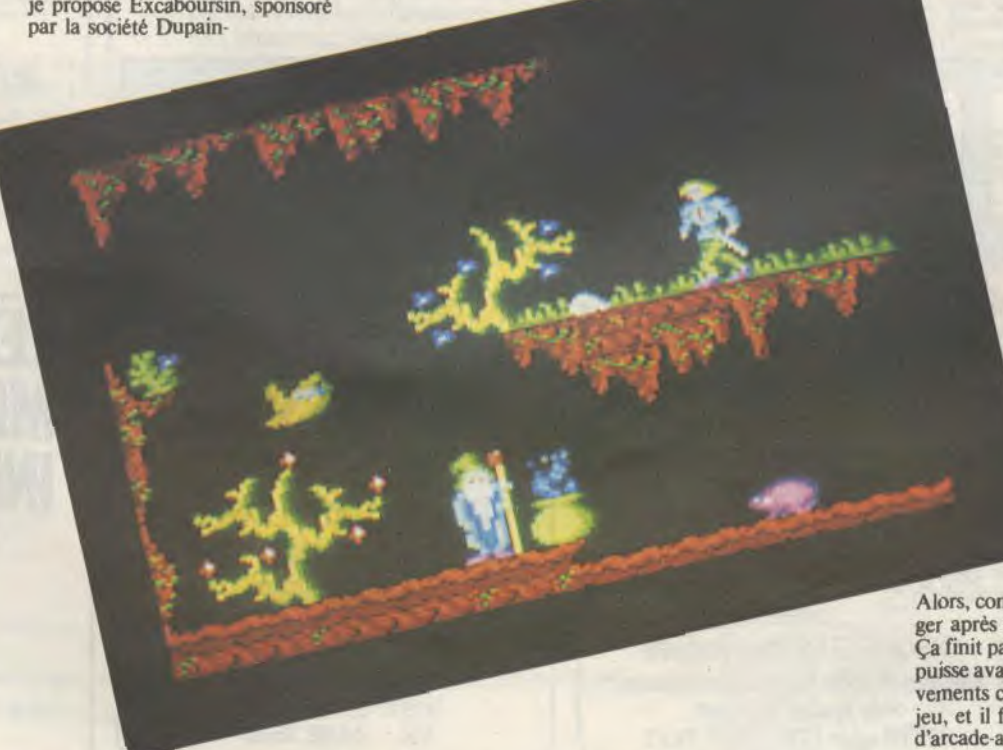
NOTE, TECHNIQUE 16/20

NOTICE : 17. 40 pages, c'est bonnard.
GRAPHISME : 18. Tout beau-tout couleur.
ANIMATION : 18. Scrolling, mapping, searching.
SON/BRUITAGES : 10. Y'a mieux...
INTERET : 16. On s'accroche.
ORIGINALITE : 17. Tout touffu.
QUALITE/PRIX : 16. Correct.
AUTRES : 15. Repas complet.

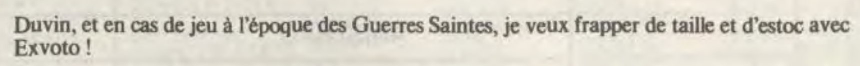
CAMELOT WARRIORS ARIOLASOFT



VOILA, J'AI PIQUÉ UN P'TIT ROUPILLON, la sieste quotidienne, quoi, pour récupérer... rien de plus banal ! Et pouf, je me retrouve dans une forêt, au temps du roi Arthur ! Comme quoi, un roupillon, c'est toujours dangereux... La situation est aussi claire qu'elle est parfaitement confuse. Et inversement.
Ne voilà-t-il pas que je me retrouve engoncé dans une boîte à sardines, tentant hâtivement de comparer les mérites de l'armure médiévale et du bon vieux costard 3 pièces. Mais c'est vraiment du rapide, comme comparaison. Parce que les bestiaux qui s'approchent de moi, ils n'ont pas l'air directement sortis du zoo de Vincennes, ou alors de la section Mangeurs d'Homme, sous-section Ouvre-Boîte. Remarque, les autres, ils risquent de se casser le nez, et ça me fait doucement rigoler. Mais foin de rêvasseries béates, ça tient vraiment à me faire la peau, ces saletés. Que j'en esquive un et que j'en esquive deux, et que ça revient toujours. Lassant. Mais j'en profite pour jeter un œil sur ma hanche où je sens battre un objet lourd. Une épée ! Ils auraient pu me prévenir que j'avais un ustensile de cuisine. Je vais pouvoir me débarasser de ces piafs piailleurs et vindicatifs. Et Schlark ! des plumes jaunes dans tous les coins. Dommage qu'ils piaillent pas, ça serait plus jouissif encore. Fier de ma victoire, je regarde enfin ma fidèle Excalibur et euh... Ben ça alors ! Je veux bien qu'on soit à l'époque où les Normands fricotaient en Grande-Bretagne, mais de là à appeler une rapière Excamembert ! Bridel, les bonnes choses ont un nom !
Si si, c'est vachement suggestif (l'épée du chevalier en armure courte), même que pour le prochain jeu, je propose Excaboursin, sponsoré par la société Dupain-Duvin, et en cas de jeu à l'époque des Guerres Saintes, je veux frapper de taille et d'estoc avec Exvoto !



A PEINE REVENU DE MA SURPRISE ET DE MON FOU-RIRE, voilà qu'une espèce de gnome tout vert commence à vouloir me mordre les mollets (comment, elle pue d'épée, mon armure ?). Un coup d'Excamembert et ça repart ? J't'en fous, oui ! Avec ces cochonneries d'armures, que les gonds ils étaient en option, impossible de lui en coller un coup ! Pourtant, à la mine qu'il a, il a dû bouffer un aventurier pas frais à son dernier repas.
Ouais, c'est bien beau tout ça, mais je vais quand même pas servir de digestif, non ? Alors un petit saut altier, (avec mon costard de confection suédoise garanti 100% forgé et ma rapière c'est de la haute voltige !) on frise les moustaches à notre gnome au passage et Paf ! une autre pie qui m'a confondu avec son miroir, dis-moi que je suis la plus belle. Bien, j'ai déjà mouru trois fois, il serait peut-être temps de voir le pourquoi du comment que je suis là. Encore s'il y avait une cabine téléphonique avec bottin auto-destructible comme dans "Mission Impossible", mais non, c'est pas la bonne époque ! C'est ça qui est vache dans les rêves, tu sais où tu t'endors, jamais où tu t'enrêves.. Alors faut faire avec les moyens du bord. Leur papelard, c'est un parchemin plutôt usagé où que c'est écrit dessus en vieil anglois, de la période Shakespearienne, I presume ? J'espère au moins qu'il va pas falloir qu'à la fin de l'envoi je le bouffe... Pas vraiment rassuré, je lis -Oh misérable humain, tu es ici dans le monde du Roy Arthur, saigneur de Camelot. Va, cours vers ta queste. Lui te dira comment retourner dans ton monde irréel et cruel, où la dîme se nomme l'impôt, et le fouet une bavure. Alors là, j'en fussions tout ébouriffé.
-D'accord, dis-je, mais où sied ce peu gentilhomme ?
-Là-bas, après que tu ayes franchi la forêt magique et néanmoins ensorcelée, sous la coupe du druide Aznath, il faudra que tu franchisses le lac, royaume de Kindo, frère de Neptune...
-Frère cadet, je suppose ? -Aplatis-toi, mécréant, résidu de cul de basse fosse ! Il n'est dans tes moyens de rigoler bêtement, en ce monde ! Et entre les poissons meurtriers et électriques, tu n'as pas fini d'en sortir !
-Moui...Je craindrais plutôt la rouille...
-Le matérialisme ne te réussira pas, en ce monde, vermisseau ! Une fois passé le lac, il te faudra parcourir les caves d'Azornic, le dragon aux mille pouvoirs, et qui ne fera rien qu'à te pomper l'air ! Et si à ces épreuves tu survis, le château de Camelot t'ouvrira ses portes.
-Et avec ça, ce sera tout ?
-Non, crétin ! Ton intrusion en ce monde a provoqué le passage d'objets de ton temps. Et leur présence ici peut déstabiliser notre planète entière. Alors il te faudra trouver et le feu qui ne brûle pas, et le miroir de la sagesse et l'élixir de vie et la voix de l'autre monde... Après cela tu auras la paix !
-Et j'en fais quoi, de ma bibelotterie ?
J'ouvre une quincaillerie ambulante ?
Faut dire qu'avec cet accoutrement, je ferai une superbe enseigne !
-Tu es vraiment trop jeune en ces éons...
Il te faudra remettre à chacun des maîtres et princes que tu rencontrera un de ces objets. Et maintenant va, il fait presque jour...
Alors, comme fallait y aller, j'y ai été. Et je me suis promené de pièce en pièce, affrontant danger après danger. Rien de bien surprenant ne m'est arrivé, je suis un vieux routier du rêve. Ça finit par toujours être un peu la même chose. Encore heureux que le décor soit joli, et qu'on puisse avancer dans une animation pur beurre sous le titillement d'un Joycamembert aux mouvements crémeux à souhait. On s'essoufle un peu vite au long des quelques soixante salles du jeu, et il faut du temps devant soit pour voir le bout du jeu. Mais n'est-il pas le premier jeu d'arcade-aventure odoriférant ?



NOTE, TECHNIQUE 14/20

NOTICE : 15. En vieil anglois et succinte. Mais l'épée s'appelle Excamembert ! Fumeux !
GRAPHISME : 16. Superbes et relativement réalistes. Les couleurs ne coulent pas.
ANIMATION : 15. A point !
SON/BRUITAGE : 9. Plâtreux.
INTERET : 14. Dès qu'on casse la croûte du jeu, on ne peut plus s'en dépêtrer.
ORIGINALITE : 10. Le genre commence à refouler méchant...
QUALITE/PRIX : 16. Premier logiciel d'AOC (Appelation d'Origine Contrôlée)
AUTRE : 17. Dur d'en voir le bout.



EXISTE AUSSI SUR :

- ATARI 400, 800, 600XL, 800XL
- ORIC 1
- ZX 81
- SPECTRUM

50 JEUX D'ARCADE... STRATEGIE... SIMULATEURS... LOGIQUE...

PRIX PUBLIC
80 F TTC

UN CHOIX POUR TOUT AGE ET POUR TOUS LES GOUTS...

UNE REVOLUTION DANS LE MONDE DE LA COMPILATION...

PARLEZ EN A VOTRE ORDINATEUR... IL EST DEJA CONVAINCU...

QUANTITÉ	RÉFÉRENCES	PRIX T.T.C.
	AMSTRAD	
	ORIC ATMOS	
	CBM 64	
	"ATARI"	
	"ORIC 1"	
	"ZX 81"	
	"SPECTRUM"	
	Frais de port	20,00 F
	TOTAL T.T.C.	

BON DE COMMANDE
à renvoyer à :

V.M.D. 38, rue Victor Hugo
91260 JUVISY
Tél. 69.21.37.18

NOM : . . . .
Prénom : . . . .
Adresse : . . . .
. . . .
Code Postal : . . . .
Ville : . . . .

Je désire recevoir le matériel indiqué et je joins le règlement de . . . . F, par chèque bancaire

A.E.

Loisir
INFORMATIQUE

Revendeur Conseil
AMSTRAD - ATARI
COMMODORE - PHILIPS
THOMSON

41, rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. : **31 85 18 77**

L I M

ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES

Matériel professionnel
Agréé AMSTRAD

Centre Commercial CATS
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS
Tél. : **47.27.29.00**


FRANCE® DISQUETTE

Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE

Grand choix de logiciels AMSTRAD
DISQUETTES tous formats
Produits Informatiques divers

34, rue de la République
42000 ST-ETIENNE - Tél. : 77.21.26.28

MICRO PYRENEES

S.A.V. AMSTRAD

ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES
Liste sur demande

Aquitaine, Midi, Pyrénées
41, rue du 4-Septembre
65000 TARBES
Tél. : **62.93.70.71**

Loisir
INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

22, place du Général de Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : 35. 43. 51. 54

CROCOBOUTIQUES

CALCULS ACTUELS
informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91 .33.33.44

FRANCE® DISQUETTE
Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE

AMSTRAD professionnel
AMSTRAD Familial
PRODUITS INFORMATIQUES divers
DISQUETTES tous formats
Magasin et vente par correspondance :
255, avenue Berthelot
659008 Lyon - Tél. : 78.01.79.63

CERO

ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE
HI-FI COMPACT DISC LASER

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

LENS MICRO INFORMATIQUE

Revendeur qualifié conseil AMSTRAD
Point pilote nouveautés, softs et périphériques

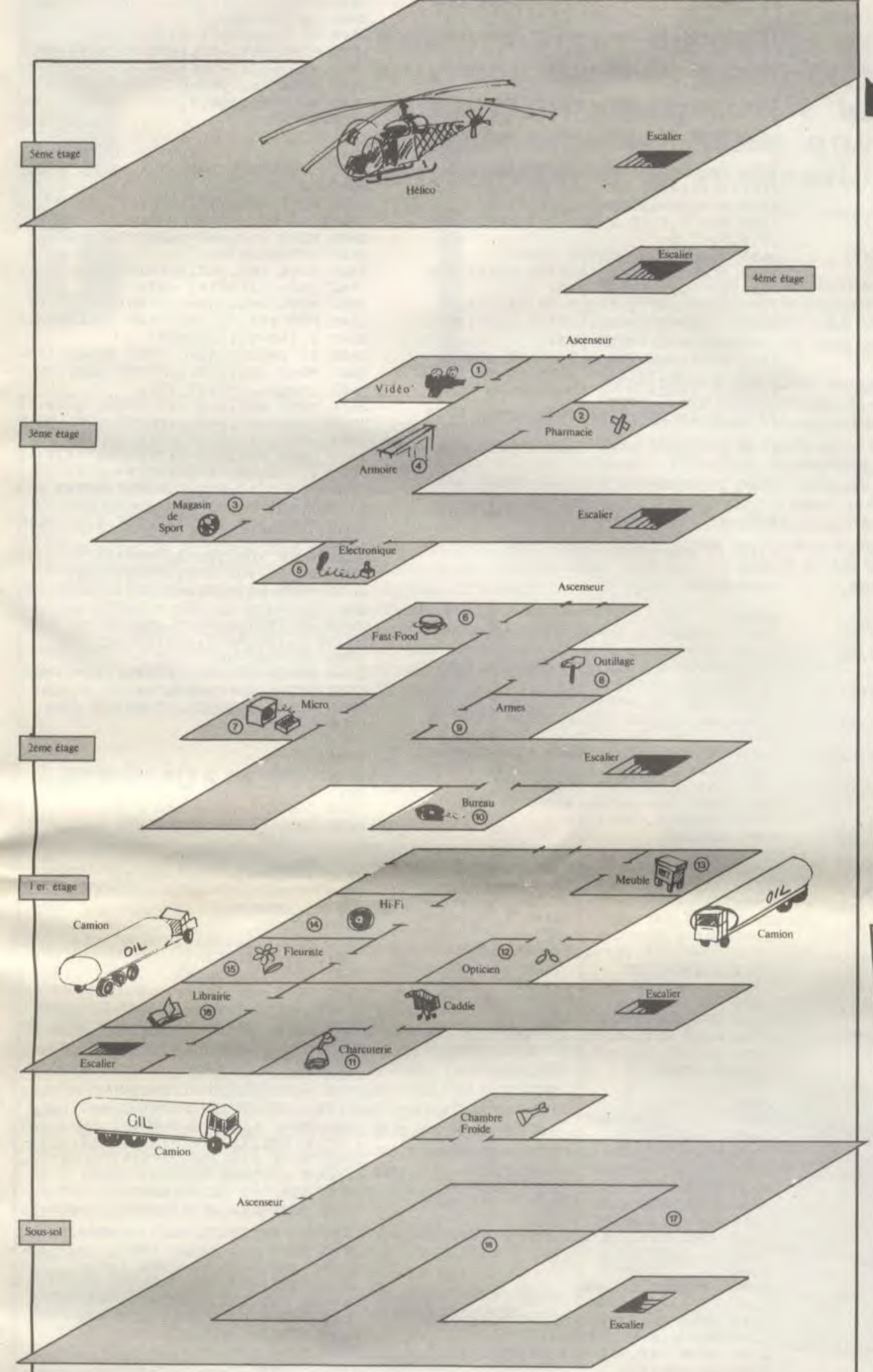
96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

BON PLAN

ZOMBI : LE PLAN

1 - Cassette
2 - Trousse
3 - Corde
4 - Sabot et Jerrican
5 - Fusible
6 - Nourriture
7 - Ordinateur
8 - Hache, Lampe, Tournevis et Marteau
9 - 2 pistolets et 1 carabine
10 - Clef et Talkie Walkie
11 - Nourriture
12 - Jumelle
13 - Lit
14 - Magnétophone
15 - Tuyau
16 - Livre
17 - Chariot métallique
18 - Boîte à fusible





DEMAIN, DÈS L'AUBE...

- Allez, mes agneaux, debout ! Debout ! Ca commence. Rangez vos tétines, planquez vos nounours, en route pour l' A-VEN-TU-UUU-RE ! ! ! ta ta tiiiin !

Un couple d'heures, plus tard ...

- CHEF, CHEF, J'SUIS A BORD DU BATEAU DE " JEWELS OF BABYLONE " ET COMMENT JE FAIS POUR DESCENDRE ?
- CHEF, MOI, J'SUIS EN PRISON DANS " ROBIN OF SHERWOOD " ET COMMENT JE FAIS POUR SORTIR ?
- DANS " TOP SECRET ", CHEF, JE PASSE DE PORTES EN PORTES SANS ARRIVER A EN OUVRIR UNE SEULE ? AIDEZ-NOUS, CHEF, SOYEZ UN PEU HUMAIN, MEME SI NOUS, ON EST RIEN QUE DES VOMISSURES SANS IMPORTANCE...
- Bravo ! Bravo, les macaques ! Pour une première sortie, c'est tout ce qu'il y a de réussi ! Un succès franc, massif, entier, total ! Vos scores additionnés ne doivent pas faire loin de 0,25 sur 400, vous illustrez parfaitement la catégorie : "plus minable que moi, tu ressucites même plus !"

Cette fois ci, je vous aide encore, mais attention, c'est la dernière fois, après je me contenterai de ramasser vos restes et de les disperser dans les égouts.

Pour débuter J of B , tapez : CLIMB DOWN LADDER (descendre l'échelle)
ROW NORTH (ramer au nord)
CLIMB OUT OF BOAT (sortir du bateau)

Pour débuter R of S , tapez : CLIMB ON SHOULDERS (grimper sur les épaules)
TAKE FOOT (attraper le pied)
STRANGLE GUARD (étrangler le garde)

(faut être violent de temps en temps !)

Dans TOP SECRET , " enfoncez la première porte que vous trouvez et fouiller partout, quitte à desceller un carreau quelque part... "

- MERCI, CHEF, EST-CE QUE MAINTENANT ON POURRA VOUS APPELER "VOTRE INEFFABLE DOUCEUR " ?
- Tu pourras, petit, (arrête de m'embrasser les pieds, tu veux ?),les autres, vous restez bien concentrés, je repasse vous voir dans un ou deux millénaires. Comme qui dirait, demain ! Mais attention, dès l'aube ....

" Le diamant de l'île maudite " est un grand classique que vous aimerez peut-être achever. Voici tout le vocabulaire nécessaire à cette lâche, mais nécessaire entreprise.

I PARTIE

AVANCE, ALLUME, AVALE, ACTIONNE, ABOIS, BOTTES, BANDES, BOUTEILLE, BLESSURE, BILAN, COUPE, CLEF, COCOTIER, CACHET, COUTEAU,
CHARGE, DROITE, DEMI-TOUR, DESCEND, DEBLAYES, ENTREE, FORTIFIANT, GRIMPE, GOURDE, GRILLE, INJECTE, INVENTAIRE, LIS, LANCE, MANGE,
MONTE, MASSUE, MITRAILLETTE, MESSAGE, NOIX DE COCO, OUVRE, PRENDS, POSE, PANSE, PELLE, PAQUET, PORTE, PLACARD, PLANTE, PLAIES,
RIEN, REMONTE, SUICIDE, SOIGNE, SERUM, SOL, SAUVE, TOUR, TORCHE, TROUSSE, TROU, TERRE, TRAPPE, TIROIR

II PARTIE

AVANCE, APPUIE, ATTACHE, BILAN, BOUTON, ABOIS, BRISE, CASQUE, CORDE, CHARGE, DROITE, DEMI-TOUR, DECOLLE, DESCENDS, DIAMANT,
DECAPITE, DRAGON, EAU, FAIS, GAUCHE, GRILLE, HELICO, INVENTAIRE, INTERROGE, JERRICANE, LANCE, MARTEAU, MONTE, OEIL, OUVRE,
PRENDS, POSE, PORTE, PLEIN, RIEN, REMONTE, REGARDE, SUICIDE, SABRE, SEAU, SAGE, SAUVE, TROU

Le vocabulaire de FANTASIA DIAMOND contient à peu près 350 mots, en voici une bonne centaine pour aller au bout de l' AVENTURE . Ladies et Seigneurs, bonne Quête !

NOMS

BACKROOM	fond de chambre
BATTERY	pile électrique
CAVE	caverne
CELL	cellule
CELLAR	cave
CHAIR	chaise
CHEST	coffre
CLEARING	clairière
CORRIDOR	couloir
CROSSES	croix
DUNGEON	donjon
DUST	poussière
DWARF	nain
ELF	elfe
ENTRANCE	entrée
FENCE	clôture
FISH	poisson
GARDEN	jardin
GUN	revolver
HIT	coup
IRON	fer
LEVER	levier
LIBRARIAN	bibliothécaire
PANEL	panneau
PASSAGEWAY	passage
PATH	sentier
PIXIE	bestiole
PUNISHEMENT	punition
REACHES	rallonges
ROADSIGN	signal sur route
SHORE	rivage
SIDEBOARD	buffet
STRENGTH	force
TOY	jouet
TRACK	piste
VIOLIN	violon
WISH	souhait
WOODLAND	les bois
WOODCUTTER	lame

VERBES (TO ...)

APPEAR	apparaître
CAST	jeter
CONTAIN	contenir
DRAG	draguer
FIT	convenir
FLY	voler (air)
FOLLOW	suivre
GLITTER	scintiller
IGNORE	ignorer
KILL	tuer
KNOCK	frapper
LOCK	fermer (serrure)
MUTTER	marmonner
MOVE	bouger
OPEN	ouvrir
PULL	tirer
PRESS	appuyer
PUSH	pousser
RESCUE	sauver
RUB	frotter
RUN	courir
SHAVE	raser
SHOOT	tirer (revolver)
SHUT	fermer
STORE	stocker
SWIMM	nager
UNLOCK	ouvrir (serrure)
WALK	marcher
WHISTLE	siffler

ADJECTIFS - ADVERBES

ARCHED	arqué
BUNDLED	empaqueté
BRIGHT	brillant
CURVING	en courbe
CUNNING	rusé
DIMLY	faiblement
DINGY	minable
DIRTY	sale
DISUSED	hors d'usage
FRIENDLY	amicalement
INJURED	blessé
MAIN	principal
MAGNIFICENT	magnifique
NARROW	étroit
NASTY	méchant
OBVIOUS	évident
RUSTY	rouillé
SUCCESSFULLY	avec succès
TINY	petit
TWISTY	tortueux

PREPOSITIONS

BEHIND	derrière
BELOW	en bas
IN	dans
IN FRONT	devant
ON	sur
ONTO	dessus
OF	de
OUT	hors
THROUGH	à travers
TO	vers
UNDER	sous

HALLE OF FRIME

Lançé la semaine dernière, Halle of frime (Cité de la frime) permet de regrouper les "Ladies et Seigneurs de l'Aventure". Si vous voulez entrer dans le réseau et que les fanatiques, passionnés par les mêmes jeux d'aventures, rentrent en contact avec vous, remplissez le bulletin ci-dessous. Dès la semaine prochaine, nous publierons les nom et adresse des premiers candidats. Leur boîte à lettres va avoir du boulot !

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 .... de ....

NOM : ....
....
AGE : ....
ADRESSE : ....
....
Tél. : ....

Si vous ne souhaitez pas découper ce bon, vous pouvez le recopier (lisiblement) ou le photocopier.
Et n'oubliez pas "HALLE OF FRIME", le hit de l'aventure.

DUPOND DUPONT EN FOLIE

Jacky BEURET

Querelles de voisinage entre Dupond Dupont la joie...

Mode d'emploi :
Ce jeu tourne exclusivement sur modèle 6128. Les règles sont incluses.

```
10 '** jacky BEURET **
20 '
30 ' DUPOND ET DUPONT
40 '
50 PEN 1:MODE 0:BORDER 13:INK 0,0:I
NK 1,25:INK 2,6
60 LOCATE 9,5:PRINT"LES":LOCATE 4,9
:PRINT "DUPOND DUPONT"
70 LOCATE 6,14:PRINT"EN FOLIE"
80 FOR t=1 TO 2000:NEXT:GOSUB 3430
90 CLS:LOCATE 7,24:PEN 15:PRINT "AT
TENDEZ"
100 FOR t=1 TO 10:INK t,0:NEXT
110 '
120 'CARACTERES
130 '
140 SYMBOL AFTER 32
150  SYMBOL 129,60,126,122,127,126,
120,122,126
160 SYMBOL 130,60,110,110,110,102,1
26,126,126
170 SYMBOL 131,56,56,56,56,56,60,60
,0
180 SYMBOL 132,51,51,63,255,240,192
,192,0
190 SYMBOL 133,224,224,254,254,126,
96,96,0
200 SYMBOL 134,0,6,6,255,255,255,7,
7
210 SYMBOL 135,30,30,62,62,12,12,12
,12
220 SYMBOL 136,28,62,239,125,61,15,
62,62
230 SYMBOL 137,60,118,118,118,70,12
6,126,124
240 SYMBOL 138,28,20,20,20,28,124,1
16,0
250 SYMBOL 139,204,252,252,12,15,3,
3,0
260 SYMBOL 140,0,112,248,248,248,12
0,0,0
270 SYMBOL 141,0,0,14,14,14,14,0,0
280 SYMBOL 142,31,31,31,31,31,31,31
,0
290 SYMBOL 143,30,30,30,30,30,30,30
,0
300 SYMBOL 144,248,248,248,248,248,
248,248,0
310 SYMBOL 145,120,120,120,120,120,
120 ,120
320 SYMBOL 146,254,130,254,130,254,
130,254,254
330 SYMBOL 147,127,65,127,65,127,65
,127,127
340 SYMBOL 150,255,3,3,3,3,3,3,255

350 SYMBOL 151,255,193,193,193,193,
193,193,255
360 SYMBOL 152,1,3,4,11,28,51,124,2
43
370 SYMBOL 153,128,192,224,48,248,6
0,206,51
380 SYMBOL 154,255,255,126,126,126,
126,126,126
390 SYMBOL 155,48,123,127,255,255,2
55,62,28
400 SYMBOL 156,56,252,254,255,255,2
54,126,28
410 SYMBOL 157,255,192,192,192,192,
192,192,192
420 SYMBOL 158,255,1,1,1,1,1,1,1
430 SYMBOL 159,1,1,1,1,1,1,1,1
440 SYMBOL 160,0,1,96,112,124,24,3,
1
450 SYMBOL 161,193,199,28,60,56,48,
1,0
460 SYMBOL 162,96,129,60,126,62,4,3
,0
470 SYMBOL 163,0,18,58,187,126,126,
126,252
480 SYMBOL 164,0,0,136,89,170,124,2
54,255
490 SYMBOL 165,56,68,254,213,127,87
,110,60
500 SYMBOL 166,28,62,126,126,36,60,
126,255
510 SYMBOL 167, 60,56,56,56,56,56,1
20,120
520 SYMBOL 168,0,0,3,3,127,127,127,
127
530 SYMBOL 169,0,0,192,192,255,231,
231,255
540 SYMBOL 170,64,208,184,57,83,199
,198,132
550 SYMBOL 171,28,30,15,32,112,114,
119,36
560 SYMBOL 172,32,50,119,119,50,16,
224,192
570 SYMBOL 173,255,255,0,119,119,11
9,119,0
580 SYMBOL 174,255,255,0,238,238,23
8,238,0
590 SYMBOL 175,119,119,119,119,0,0,
0
600 SYMBOL 177,238,238,238,238,0,0,
0,0
610 WINDOW #2,4,17,21,25
620 t1$=CHR$(129):v1$=CHR$(130):j1$
=CHR$(131)
630 jb1$=CHR$(132):jbb1$=CHR$(168)
640 m1$=CHR$(133):m2$=CHR$(135):m3$
=CHR$(134)
650 t2$=CHR$(136):v2$=CHR$(137):j2$
=CHR$(138)
660 jb2$=CHR$(139):jbb2$=CHR$(169)

670 p1$=CHR$(140):p2$=CHR$(141)
680 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
690 DATA 0,0,0,0,0,0,26,0,0,0,0,0,0
,26,0,27,28,0,0,27
700 DATA 0,27,28,0,24,-1,-1,-1,-1,-
1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,25,0,0,27,28
710 DATA 0,0,0,24,-1,-1,-1,-1,-1,-1
,-1,-1,-1,-1,-1,-1,25,0,0,0
720 DATA 0,0,24,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-
1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,25,0,0
730 DATA 0,0,15,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,16,0,0
740 DATA 0,0,14,0,0,18,23,22,19,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,17,0,0
750 DATA 0,0,15,0,0,18,23,22,19,0,0,0
,18,23,22,19,0,0,16,0,0
760 DATA 0,0,14,0,0,0,0,0,0,0,0,18,
23,22,19,0,0,17,0,0
770 DATA 0,0,15,32,33,34,32,0,0,43,
44,32,42,33,0,0,0,16,0,0
780 DATA 0,0,14,33,32,33,0,0,0,0,34
,32,43,42,34,0,0,17,0,0
790 DATA 0,0,15,34,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,43,32,44,16,0,0
800 DATA 0,0,14,0,0,0,29,30,0,0,0,0
,0,29,30,0,0,21,0,0
810 DATA 0,0,15,0,0,0,83,31,0,0,0,0
,0,83,31,0,0,16,0,0
820 DATA 0,0,14,0,0,0,83,31,0,0,0,0
,0,83,31,0,0,17,0,0
830 DATA 0,0,15,36,35,35,83,31,0,35,36
,36,0,0,83,31,35,36,21,0,0
840 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0
850 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0
860 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,45,45,
45,46,0,0,45,45,45,0
870 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,47,49,
49,49,0,0,47,49,49,0
880 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0
890 DATA 74,230,74,158,0,50,74,158,
560,158,560,224,638,188
900 DATA 638,58,638,58,560,158,560,
224
910 DATA 570,242,574,250,576,262,58
4,272,592,288,600,306,600,306
920 DATA 608,302,608,306,606,316,61
0,332,620,344,622,354,626,354
930 DATA 632,348,632,360,632,360,63
8,374
940 DATA 632,234,622,252,622,280,62
2,262,614,262,612,274
950 DATA 134,170,127,175,135,182,12
5,188,130,196,137,206,128,218
960 DATA 132,232,132,232,132,238,11
6,236,114,240,102,242,98,238,90,248

970 DATA 142,240,144,236,152,246,15
8,246,170,258,160,262
980 DATA 152,262,150,258,150,258,14
2,252
990 DATA 118,92,160,158,218,158,190
,105,244,105,318,107,316,160,316,10
5
1000 DATA 320,174,320,186,314,204,3
20,216,316,224,314,230,320,240,310,
252,310,252,322,238,330,246
1010 RESTORE 690
1020 FOR y=1 TO 4
1030 FOR x=1 TO 20:READ a
1040 IF a=26 THEN PEN 6
1050 IF a=27 THEN PEN 2
1060 IF a=24 THEN PEN 5
1070 LOCATE x,y:PRINT CHR$(a+128);
1080 NEXT x,y
1090 RESTORE 730
1100 FOR y=5 TO 20
1110 FOR x=1 TO 20:READ a
1120 IF a>31 AND a<44 OR a=79 THEN
PEN 3
1130 IF a>13 AND a<32 OR a=83 THEN
PEN 6
1140 IF a=18 OR a=19 OR a=45 OR a=4
6 OR a=47 OR a=49 THEN PEN 9
1150 IF a=32 OR a=43 THEN PEN 8
1160 LOCATE x,y:PRINT CHR$(a+128);
1170 NEXT x,y
1180 RESTORE 890:MOVE 0,150
1190 FOR t=1 TO 11:READ x,y:DRAW x,
y,7:NEXT
1200 RESTORE 940:MOVE 632,222
1210 FOR t=1 TO 6:READ x,y:DRAW x,y
:NEXT
1220 RESTORE 910 :MOVE 560,224
1230 FOR t=1 TO 18:READ x,y:DRAW x,
y:NEXT
1240 MOVE 635,210:FILL 3
1250 RESTORE 950:MOVE 132,160
1260 FOR t=1 TO 15:READ x,y:DRAW x,
y,4:NEXT
1270 RESTORE 970:MOVE 134,238
1280 FOR t=1 TO 10:READ x,y:DRAW x,
y,4:NEXT
1290 RESTORE 1000:MOVE 318,162
1300 FOR t=1 TO 11:READ x,y:DRAW x,
y:NEXT
1310 RESTORE 990:MOVE 28,92
1320 FOR t=1 TO 8:READ x,y:DRAW x,y
,7:NEXT
1330 MOVE 478,156:DRAW 505,128:DRAW
585,128
1340 MOVE 1,45:DRAW 9,39:DRAW 23,45
:DRAW 27,43:DRAW 39,47
1350 DRAW 43,41:DRAW 53,29:DRAW 67,
19:DRAW 81,19:DRAW 90,0
1360 MOVE 561,0:DRAW 571,29:DRAW 60
1,39:DRAW 621,59:DRAW 631,69:DRAW 6
40,50
1370 MOVE 356,258,4:DRAW 380,250:DR
AW 394,258:DRAW 400,258
1380 DRAW 404,250:DRAW 418,254
1390 MOVE 432,254:DRAW 444,262:MOVE
 444,240:DRAW 470,232:DRAW 474,238
1400 GRAPHICS PEN 7
1410 MOVE 35,95:FILL 8
1420 MOVE 250,120:FILL 8
1430 MOVE 490,150:FILL 8
1440 MOVE 5,100:FILL 6
1450 MOVE 605,135:FILL 6
1460 MOVE 5,5:FILL 8:MOVE 635,5:FIL
L 8
1470 PEN 9:LOCATE 19,18:PRINT CHR$(
174);
1480 LOCATE 19,19:PRINT CHR$(177);
1490 BORDER 1
1500 INK 0,0:INK 1,16:INK 2,14:INK
3,18:INK 4,7:INK 5,6
1510 INK 6,13:INK 7,12:INK 8,9:INK
9,15:INK 10,25
1520 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
1530 PAPER#2,2:CLS#2:GOSUB 3340
1540 PRINT CHR$(23)+CHR$(1);
1550 TAG
1560 MOVE 172,207,1:PRINT CHR$(165)
;
1570 MOVE 172,190,4:PRINT CHR$(166)
;
1580 MOVE 172,174,1:PRINT CHR$(167)
;
1590 MOVE 432,207,1:PRINT CHR$(165)
;
1600 MOVE 432,190,2:PRINT CHR$(166)
;
1610 MOVE 432,175,1:PRINT CHR$(167)
;
1620 xb1=60:yb1=70:xb2=550:yb2=70:x
f1=172:yf1=207
1630 score=0:score2=0:p=17:q=33
1640 ENV 1,1,15,1,15,-2,10:ENT -1,2
,2,5,2,-2,5
1650 GOSUB 2830:GOSUB 2860
1660 MOVE xb1,yb1,1:PRINT t1$;:MOVE
 xb1,yb1-p,2:PRINT v1$;
1670 MOVE xb1,yb1-q,3:PRINT j1$;
1680 MOVE xb2,yb2,1:PRINT t2$;:MOVE
 xb2,yb2-p,2:PRINT v2$;
1690 MOVE xb2,yb2-q,3:PRINT j2$;
1700 IF INKEY(75)=0 THEN GOSUB 1820
1710 IF INKEY(9)=0 THEN GOSUB 2590

1720 IF INKEY(74)=0 THEN GOSUB 1930

1730 IF INKEY(8)=0 THEN GOSUB 2360

1740 IF INKEY(76)=0 THEN GOSUB 2110

1750 IF INKEY(1)=0 THEN GOSUB 2480

1760 IF score2=20 THEN 2880
1770 IF score=20 THEN 3080
1780 GOTO 1700

1790 '
1800 'DUPONT 1 AVANCE
1810 '
1820 MOVE xb1,yb1,1:PRINT t1$;:MOVE
 xb1,yb1-p,2:PRINT v1$;
1830 MOVE xb1,yb1-q,3:PRINT j1$;
1840 xb1=xb1+20 :IF xb1>460 THEN xb
1=460
1850 IF xb1>xb2-37 THEN xb1=xb2-37
1860 MOVE xb1,yb1,1:PRINT t1$;:MOVE
 xb1,yb1-p,2:PRINT v1$;
1870 MOVE xb1,yb1-q,3:PRINT j1$;
1880 SOUND 1,900,4,10
1890 RETURN

1900 '
1910 'DUPONT 1 RECULE
1920 '
1930 MOVE xb1,yb1,1:PRINT t1$;:MOVE
 xb1,yb1-p,2:PRINT v1$;
1940 MOVE xb1,yb1-q,3:PRINT j1$;
1950 xb1=xb1-20
1960 IF xb1<40 THEN xb1=40
1970 MOVE xb1,yb1,1:PRINT t1$;:MOVE
 xb1,yb1-p,2:PRINT v1$;
1980 MOVE xb1,yb1-q,3:PRINT j1$;
1990 SOUND 1,900,4,10
2000 RETURN

2010 '
2020 'EFFACE DUPONT 1
2030 '
2040 MOVE xb1,yb1,1:PRINT t1$;:MOVE
 xb1,yb1-p,2:PRINT v1$;
2050 MOVE xb1,yb1-q,3:PRINT jb1$;
2060 MOVE xb1,yb1,1:PRINT t1$;:MOVE
 xb1,yb1-p,2:PRINT v1$;
2070 MOVE xb1,yb1-q,3:PRINT j1$;:RE
TURN
2080 '
2090 'DUPONT 1 TAPE
2100 '
2110 MOVE xb1,yb1,1:PRINT t1$;:MOVE
 xb1,yb1-p,2:PRINT v1$;
2120 MOVE xb1,yb1-q,3:PRINT j1$;
2130 yb1=yb1+20
2140 MOVE xb1-20,yb1-10,4:PRINT m1$
;:MOVE xb1,yb1,1:PRINT t1$;
2150 MOVE xb1,yb1-p,2:PRINT v1$;:MO
VE xb1,yb1-q,3:PRINT jb1$;
2160 FOR t=1 TO 100 STEP 28-force:S
OUND 1,160-t,1,12:NEXT
2170 IF INKEY(1)=0 THEN GOSUB 2480

2180 MOVE xb1-20,yb1-10,4:PRINT m1$
;:MOVE xb1,yb1,1:PRINT t1$;
2190 MOVE xb1,yb1-p,2:PRINT v1$;:MO
VE xb1,yb1-q,3:PRINT jb1$;
2200 MOVE xb1,yb1+p,4:PRINT m2$;:MO
VE xb1,yb1,1:PRINT t1$;
2210 MOVE xb1,yb1-p,2:PRINT v1$;:MO
VE xb1,yb1-q,3:PRINT jb1$;
2220 MOVE xb1,yb1+p,4:PRINT m2$;:MO
VE xb1,yb1,1:PRINT t1$;
2230 MOVE xb1,yb1-p,2:PRINT v1$;:MO
VE xb1,yb1-q,3:PRINT jb1$;
2240 MOVE xb1+20,yb1-10,4:PRINT m3$
;:MOVE xb1,yb1,1:PRINT t1$;
2250 MOVE xb1,yb1-p,2:PRINT v1$;:MO
VE xb1,yb1-q,3:PRINT jb1$;
2260 MOVE xb1+20,yb1-10,4:PRINT m3$
;:MOVE xb1,yb1,1:PRINT t1$;
2270 MOVE xb1,yb1-p,2:PRINT v1$;:MO
VE xb1,yb1-q,3:PRINT jb1$;
2280 IF TEST(xb1+40,yb1-24)=1 THEN
a=1:SOUND 4,200,50,1,1,1:GOSUB 2820

2290 yb1=yb1-20
2300 MOVE xb1,yb1,1:PRINT t1$;:MOVE
 xb1,yb1-p,2:PRINT v1$;
2310 MOVE xb1,yb1-q,3:PRINT j1$;
2320 RETURN
2330 '
2340 'DUPONT 2 AVANCE
2350 '
2360 MOVE xb2,yb2,1:PRINT t2$;:MOVE
 xb2,yb2-p,2:PRINT v2$;
2370 MOVE xb2,yb2-q,3:PRINT j2$;
2380 xb2=xb2-20:IF xb2<200 THEN xb2
=200
2390 IF xb2<xb1+37 THEN xb2=xb1+37
2400 IF xb2>620 THEN xb2=620
2410 MOVE xb2,yb2,1:PRINT t2$;:MOVE
 xb2,yb2-p,2:PRINT v2$;
2420 MOVE xb2,yb2-q,3:PRINT j2$;
2430 SOUND 1,700,4,10
2440 RETURN

2450 '
2460 'DUPONT 2 RECULE
2470 '
2480 MOVE xb2,yb2,1:PRINT t2$;:MOVE
 xb2,yb2-p,2:PRINT v2$;
2490 MOVE xb2,yb2-q,3:PRINT j2$;
2500 xb2=xb2+20
2510 IF xb2>580 THEN xb2=580
2520 MOVE xb2,yb2,1:PRINT t2$;:MOVE
 xb2,yb2-p,2:PRINT v2$;
2530 MOVE xb2,yb2-q,3:PRINT j2$;
2540 SOUND 1,700,4,10
2550 RETURN

2560 '
2570 'DUPONT 2 TAPE
2580 '
2590 MOVE xb2,yb2,1:PRINT t2$;:MOVE
 xb2,yb2-p,2:PRINT v2$;
2600 MOVE xb2,yb2-q,3:PRINT j2$;
2610 yb2=yb2+10
2620 MOVE xb2,yb2,1:PRINT t2$;:MOVE
 xb2,yb2-p,2:PRINT v2$;
2630 MOVE xb2,yb2-q,3:PRINT jb2$;
2640 FOR t=1 TO 100 STEP 28-force:S
OUND 1,160-t,1,12:NEXT
2650 IF INKEY(74)=0 THEN GOSUB 1930
2660 MOVE xb2,yb2,1:PRINT t2$;:MOVE
 xb2,yb2-p,2:PRINT v2$;
2670 MOVE xb2,yb2-q,3:PRINT jb2$;
2680 MOVE xb2,yb2,1:PRINT t2$;:MOVE
 xb2,yb2-p,2:PRINT v2$;
2690 MOVE xb2,yb2-q,3:PRINT jb2$;:M
OVE xb2-22,yb2-10,1:PRINT p1$;
2700 MOVE xb2-20,yb2-10,2:PRINT p2$
;
2710 MOVE xb2,yb2,1:PRINT t2$;:MOVE
 xb2,yb2-p,2:PRINT v2$;
2720 MOVE xb2,yb2-q,3:PRINT jb2$;:M
OVE xb2-22,yb2-10,1:PRINT p1$;
2730 MOVE xb2-20,yb2-10,2:PRINT p2$
;
2740 IF TEST(xb2-15,yb2-23)=1 THEN
SOUND 2,170,40,1,1,1:GOSUB 2850
2750 yb2=yb2-10
2760 MOVE xb2,yb2,1:PRINT t2$;:MOVE
 xb2,yb2-p,2:PRINT v2$;
2770 MOVE xb2,yb2-q,3:PRINT j2$;
2780 RETURN

2790 '
2800 'COMPTEUR & FIN DE PARTIE
2810 '
2820 TAGOFF:score=score+1
2830 TAGOFF:PEN 10:LOCATE 6,25:PRIN
T score:TAG
2840 RETURN
2850 TAGOFF:score2=score2+1
2860 TAGOFF:PEN 10:LOCATE 14,25:PRI
NT score2:TAG
2870 RETURN
2880 MOVE xb1,yb1,1:PRINT t1$;:MOVE
 xb1,yb1-p,2:PRINT v1$;
2890 MOVE xb1,yb1-q,3:PRINT j1$;
2900 MOVE xb1-30,yb1-10,1:PRINT t1$
;:MOVE xb1-30,yb1-27,2:PRINT v1$;
2910 MOVE xb1-25,yb1-33,3:PRINT jbb
1$;
2920 GOSUB 3290
2930 FOR e=1 TO 8
2940 MOVE 432,207,1:PRINT CHR$(165)
;:MOVE 432,190,2:PRINT CHR$(166);
2950 MOVE 432,175,1:PRINT CHR$(167)
;:MOVE 432,217,1:PRINT CHR$(165);
2960 MOVE 432,200,2:PRINT CHR$(166)
;:MOVE 432,185,1:PRINT jb1$;
2970 FOR w=1 TO 10:NEXT w
2980 MOVE 432,217,1:PRINT CHR$(165)
;:MOVE 432,200,2:PRINT CHR$(166);
2990 MOVE 432,185,1:PRINT jb1$;:MOV
E 432,207,1:PRINT CHR$(165);
3000 MOVE 432,190,2:PRINT CHR$(166)
;:MOVE 432,175,1:PRINT CHR$(167);
3010 FOR t=1 TO 200:NEXT t,e
3020 FOR t=1 TO 1000:NEXT t
3030 MOVE xb1-30,yb1-10,1:PRINT t1$
;:MOVE xb1-30,yb1-27,2:PRINT v1$;
3040 MOVE xb1-25,yb1-33,3:PRINT jbb
1$;
3050 MOVE xb2,yb2,1:PRINT t2$;:MOVE
 xb2,yb2-p,2:PRINT v2$;
3060 MOVE xb2,yb2-q,3:PRINT j2$;
3070 GOSUB 3340:GOTO 1620
3080 MOVE xb2,yb2,1:PRINT t2$;:MOVE
 xb2,yb2-p,2:PRINT v2$;
3090 MOVE xb2,yb2-q,3:PRINT j2$;
3100 MOVE xb2+30,yb2-10,1:PRINT t2$
;:MOVE xb2+30,yb2-27,2:PRINT v2$;
3110 MOVE xb2+20,yb2-33,3:PRINT jbb
2$;
3120 GOSUB 3290
3130 FOR e=1 TO 8
3140 MOVE 172,207,1:PRINT CHR$(165)
;:MOVE 172,190,4:PRINT CHR$(166);
3150 MOVE 172,174,1:PRINT CHR$(167)
;
3160 MOVE 172,217,1:PRINT CHR$(165)
;:MOVE 172,200,4:PRINT CHR$(166);
3170 MOVE 172,184,1:PRINT jb2$;
3180 FOR w=1 TO 10:NEXT w
3190 MOVE 172,217,1:PRINT CHR$(165)
;:MOVE 172,200,4:PRINT CHR$(166);
3200 MOVE 172,184,1:PRINT jb2$;:MOV
E 172,207,1:PRINT CHR$(165);
3210 MOVE 172,190,4:PRINT CHR$(166)
;:MOVE 172,174,1:PRINT CHR$(167);
3220 FOR t=1 TO 200:NEXT t,e
3230 FOR t=1 TO 1000:NEXT t
3240 MOVE xb2+30,yb2-10,1:PRINT t2$
;:MOVE xb2+30,yb2-27,2:PRINT v2$;
3250 MOVE xb2+20,yb2-33,3:PRINT jbb
2$;
3260 MOVE xb1,yb1,1:PRINT t1$;:MOVE
 xb1,yb1-17,2:PRINT v1$;
3270 MOVE xb1,yb1-33,3:PRINT j1$;
3280 GOSUB 3340:GOTO 1620
```

Suite page 21

COIN PROS CPC

THE ANIMATOR de DISCOVERY



Faire bouger de petits personnages, voir des figures géométriques dériver lentement, animer un visage... Ce logiciel vous le permet, et sans efforts. Mais que le chemin est long de la conception à la réalisation !

La jaquette est d'emblée encourageante. Un petit bonhomme hilare y reçoit un coup de maillet sur la tête et ses traits se décomposent, tandis qu'un zigouigoui noir se développe à partir du lieu du choc, le tout en quatre images, façon BD rigolotte. Le texte, au dos, est lui aussi prometteur : dessin, coloriage, modifications, utilisation de démonstrations dans un programme basic...
Commençons par les démos. Dans la première, deux triangles colorés se déplacent et se déforment avec une aisance et une souplesse agréables à l'œil. On se prend à rêver... La deuxième est identique, à cette différence près que les triangles sont désormais vides. Déçu ? Pas pour longtemps ! Car la troisième démo a vraiment de quoi faire sursauter les plus blasés. Des lignes rouges sur fond blanc se déplacent vivement, dessinant une oreille, un profil, un visage tour à tour triste et gai, un œil... Arrivé à ce stade, vous n'avez plus qu'une hâte : ouvrir le livret et vous lancer, vous aussi dans l'animation.

ANIMATION = SUDATION!

D'entrée, vous réalisez que ce n'est pas si simple que ça en a l'air. Après une brève introduction et la définition de certains termes spécifiques, on vous propose de créer deux figures. Pour ce faire, il suffit de déplacer un curseur cruciforme à l'aide du joystick ou des touches directionnelles. Une pression sur la touche *COPY* annonce le début de la ligne, une autre sa fin. La figure achevée, il faut en réaliser une seconde, comportant *exactement* le même nombre de lignes. Ensuite, il n'y a plus qu'à repasser au menu d'animation et lancer l'option *RUN*.
Imaginons que vous ayez donné le n°30 à votre seconde figure. L'écran vous montre d'abord la première, puis passe à une seconde où les lignes sont légèrement décalées, puis à une troisième, et ainsi de suite jusqu'à la trentième et dernière. Merveille ! Le programme génère les figures intermédiaires. Votre animation s'est faite pour ainsi dire toute seule. Et si le passage d'une figure à l'autre vous a paru lent lors du compactage - c'est-à-dire de la réalisation des dessins intermédiaires - il devient par la suite d'une rapidité surprenante. (Il est d'ailleurs possible de ralentir la vitesse d'enchaînement en cours de route, jusqu'à obtenir une décomposition qui donne une vision précise du travail de l'ordinateur.)
Et ce n'est pas tout. Car on peut également définir des figures appelées *semi-keys* qui viendront s'intercaler suivant leur numéro d'ordre entre les figures de départ, ou *keys*. L'intérêt de ces semi-keys apparaît notamment lorsqu'on se lance dans le remplissage des surfaces, mais elles peuvent également permettre de rectifier le tir lorsque l'animation réalisée par l'ordinateur inclut des figures intermédiaires inesthétiques ou sans intérêt pour vous. En effet, bien qu'elles soient au départ générées par le programme, vous pouvez les modifier, les aménager selon vos désirs. Elles sont alors considérées comme des keys - mais attention à la place mémoire, **The Animator** en est gourmand !
Autres options possibles : la copie de figures d'un écran sur l'autre et leur transformation, la modification des couleurs des lignes et de l'écran, l'inversion de l'animation, l'insertion de pauses, l'animation de figure suivant deux axes, le dessin de polygones... Et, surtout, le remplissage des surfaces qui ne va pas, d'ailleurs, sans poser quelques problèmes au néophyte.
Avant d'entrer dans le détail, précisons que la première figure créée prend automatiquement le numéro 1 et qu'il est impossible de la copier sur d'autres écrans. Ce n'est pas spécialement ennuyeux, sauf quand on fait ses premiers pas et que l'on tâtonne un peu.

14/20

NOTICE : 6. Confuse par moment et en anglais.

AFFICHAGE : 16. Clair et concis mais un peu froid.

CONVIVIALITE-ERGONOMIE : 10. Dans certains cas, les touches de direction sont inopérantes ou réagissent de manière surprenante. Le tout est de s'y habituer...

ORIGINALITE : 19. L'ordinateur gère lui-même l'animation.

INTERET : 16. Amusant et plein de possibilités.

RAPPORT QUALITE/PRIX : 15.

PUISSANCE ET RAPIDITE DU TRAITEMENT : 14. Si l'on reste dans des limites raisonnables, tout va très vite, même le compactage de l'animation.

AUTRE : 13. Le principe est excellent mais inutile de faire les frais de ce logiciel si vous avez un 64 Ko.

GRANDES OPTIONS ET PETITS DEFAUTS

La copie de figures permet toutes les fantaisies, toutes les modifications. Elle est par exemple bien pratique quand une partie seulement du dessin doit être animée. On peut aussi récupérer des images préexistantes - notamment dans les fichiers de démonstration - pour les trafiquer, les triturer, les rendre méconnaissables. C'est une facilité, certes, mais une facilité essentielle.
Pour changer les couleurs, trois modes sont possibles. Deux d'entre eux ont une résolution de 320x136 - en deux ou quatre couleurs - et le troisième utilise un écran de 640x136 avec deux couleurs possibles. Chaque mode a ses avantages et ses inconvénients et il convient de faire quelques expériences avant de se lancer dans des animations ambitieuses, sous peine de saturer la mémoire - on y arrive vite lorsqu'on remplit les surfaces, surtout si l'on n'a qu'un 464 ou 664 - ou de voir la machine ramer pendant un quart d'heure. Effectivement, **The Animator** utilise les 64 Ko supplémentaires du 6128 pour stocker les calculs d'écrans, ce qui n'est pas possible sur les 64.
Le remplissage des surfaces - option *FILL* - a tout d'un piège au premier abord. La procédure elle-même n'a rien de bien compliqué tant qu'on se contente de colorier un unique dessin. Mais les choses se corsent dès que l'on passe à l'animation. Il faut en effet définir la zone teinte de départ et celle d'arrivée. Ce qui ne va pas sans poser quelques problèmes car les explications ont quelque chose de confus et les touches ne répondent pas exactement comme prévu. Inutile d'essayer de déplacer le curseur vers la droite; autant presser *RETURN* ! En revanche, à l'aide des autres touches, on peut sauter d'une zone coloriée à une autre. C'est simple quand on a compris mais désagréable si l'on n'est pas prévenu. Second problème : les lignes, en se déplaçant, créent des ouvertures qui permettent à la couleur de s'échapper et de déborder sur les zones voisines. Si par malheur l'une de ces ouvertures donne sur l'extérieur de l'écran, c'est la *totalité* de celui-ci qui sera coloriée ! Et bonjour la place mémoire, bonjour le temps de compactage, bonjour votre joli dessin ! Mais on peut supposer qu'avec un peu d'habitude et quelques rectifications des figures intermédiaires, ce genre de problème disparaîtra.
Il est également essentiel de se souvenir de l'ordre dans lequel on a tracé les lignes sur la figure de départ quand on s'attaque à celle d'arrivée. Mémoriser cet ordre est en effet l'unique moyen d'avoir un quelconque contrôle sur l'animation. Essayez un peu de dessiner vos deux figures de base au hasard, vous verrez le résultat ! A noter qu'en respectant cette contrainte, vous pourrez également éviter les inconvénients de l'option *FILL*.
En annexe, on trouvera des routines permettant de récuperer les images de démonstration dans un programme Basic, chose malheureusement impossible pour ses propres images.
C'est donc d'un logiciel puissant et performant que vous ferez l'acquisition si l'animation vous intéresse. L'apprentissage en est rapide et - relativement - simple, l'utilisation souple mais parfois contraignante. Commencez par des enchaînements simples, avec peu de lignes et de figures intermédiaires, puis testez les diverses options avant de vous lancer dans de grands projets.
Et souvenez-vous : n'est pas Tex Avery qui veut.

Dans un premier temps, The Animator calcule et compacte chaque pas de l'animation, et la dessine à l'écran, très lentement. Puis défile l'animation.









L'animation peut s'interrompre à tout moment. Notez l'altération progressive des formes sur cet exemple, pour une animation sur 30 images, et l'affichage de son numéro.

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC
par FRANCIS PIEROT, de PSI

C'est drôle, habituellement, un bouquin du PSI qui arrive ici, il lui arrive fréquemment de se faire allumer par la critique. Faut dire qu'ils ont la sale manie de commettre quelques inutilités.
Pour une fois, il va falloir ranger la boîte à baffes, car ce livre sur le graphisme en assembleur est superbe. Par de très nombreux listings (ça n'a rien de passionnant, mais...) extrêmement documentés, il sera possible de reproduire puis de créer des applications très performantes.
Théorique et pratique à la fois, Francis Pierot sait admirablement expliquer les routines graphiques du système, ou les codages d'objets graphiques, les déplacements par calcul d'adresse ou encore la gestion des objets sur un décor et leur déplacement.
Par ailleurs, des méthodes de compactage et décompactage, des routines de gestion par joystick et autres, ainsi qu'un programme de création de dessins et de décors donnent à l'ouvrage une qualité jamais démentie.
Cela dit, ce livre n'est pas destiné au débutant. Il faudra mieux avoir quelques bonnes bases pour se lancer dans sa lecture, encore qu'il servira surtout de guide aux programmeurs de tout poil. (145 F, 295 pages)

Style : 15. Un peu laborieux mais direct et sans problème de compréhension.
Présentation : 13. Il est toujours difficile de faire joli avec du listing. Mais les nombreux commentaires sont de bonnes aides.
Originalité : 14. Pas le seul du genre, mais un des meilleurs.
Intérêt : 18. Une mine de renseignements et d'applications.

NOUVEAUTES





TEST CRICKET d'Audiogenic Software

Le pourcentage de Français comprenant les règles du cricket doit se compter sur les doigts d'une seule main. Voilà donc, un logiciel qui va faire un tabac en France ! Heureux seront les possesseurs de PCW attirés par les curiosités de ce jeu qui simule en animation le déroulement d'une partie de cricket, et ce, dans les plus pures formes de l'art. Pourtant,



l'animation des joueurs sur l'écran est impressionnante et présente un des premiers essais convaincants de ce genre sur cette machine.

PCW-PAINT de Micro C

On ne peut pas faire de graphiques sur le PCW ? Une nouvelle fois, la preuve du contraire est donnée avec ce logiciel de dessin qui



est une copie conforme de Mac Paint sur Macintosh. Evidemment monochrome, toutes les options de MacPaint sont accessibles : gestion par icônes et menus déroulants, 40 trames sélectionnables, couper-coller-copier, loupe et ainsi de suite.

JUNGLE JANE de Bug Byte

Moi Tarzan, toi Jane disait chanson. Voilà que maintenant moi Jane quand moi jouer Jungle Jane. Moi devoir échapper méchants papous alors moi envoyer bananes chaudes



sur tête vilains papous. Si bananes chaudes pas suffire, moi pouvoir aussi envoyer noix de coco. Et si moi échapper à marmite vilains papous pas rassasiés et partir avec condor géant vers nouvelles aventures, alors moi avoir vie supplémentaire. Jane contente !

GORK d'Excalibur

Agent spatio-temporel, vous avez été désigné pour remonter jusqu'au Moyen-Age afin de stopper les activités maléfiques de Gork, un être immonde dont la survie peut constituer une menace pour la planète. Bizarrement, votre seule arme est un ordinateur musical



squelette a l'attelage bien macabre...

dont il vous faudra user pour affronter les hordes de Gork avant de pouvoir atteindre le but de cette aventure.

HIGHLANDER de Océan

La mode est actuellement à l'adaptation des grands succès commerciaux du cinéma sur micro-ordinateur. Voici l'adaptation de Highlander, de Russell Mulcahy dont les acteurs principaux étaient Christophe Lambert et Sean Connery. Il ne s'agit malheureusement



ici que d'un jeu d'arcade où MacLeod en découd et feraille contre Ramirez...

AVENGER de Gremlin Graphics

The Way of The Tiger était une des meilleures simulations de karaté sur Amstrad. Suivant la logique commerciale actuelle, il était



fatal de lui voir adjoindre une suite. C'est maintenant chose faite avec ce Avenger qui réussit à se particulariser en présentant une autre forme de scénario que son aîné. Il ne s'agit pas ici d'une simulation de karaté, mais d'un jeu d'arcade assez classique dans la forme comme dans le fond.

FUTURE KNIGHT de Gremlin Graphics

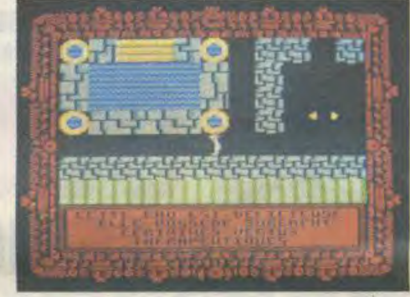
Que dire de ce logiciel d'arcade-aventure, sinon que les graphismes sont très très moches, et qu'après une minute de jeu, on se demande



si c'est la cassette ou soi-même qu'on va balancer à la flotte. En conséquence, on conseillera de jouer à Future Knight avec un équipement spécial : masque, tuba, palmes et bouée. Reste à déterminer si votre Amstrad est en option amphibie ou pas.

LE SECRET DU TOMBEAU de Loriciels

Saurez-vous explorer les dédales de la pyramide où repose un ancien roi oublié et parvenir au but de votre mission sans perdre la vie ? Nombreuses seront les difficultés qui naîtront sous vos pas : serpents, fausse pistes, momies, rochers roulants, etc. Il faudra se sortir de situations inextricables, où l'on peut perdre



la vie très douloureusement. L'exploration du labyrinthe prend beaucoup de temps, et toutes les portes ne sont pas bonnes à ouvrir...

PRENTEL LA TELE SUR L'AMSTRAD

Un moniteur et une télé, ça fait un peu double emploi : on ne peut pas regarder les deux à la fois. Et un moniteur vous en avez forcément un puisque tous les Amstrad sont fournis avec. Maintenant, vous pouvez capter les émissions de télé, Prentel est là !

Hein ? Quoi ? La télé sur son moniteur ? Mais il est pas bien ce type ! Faut le faire interner ! On sait bien qu'un moniteur est incapable de recevoir et de décoder une image télé, alors, faut pas nous prendre pour des adolescents boutonneux, quoa ! Justement si, on peut réceptionner et afficher des images télé sur un moniteur vidéo. Il suffit pour cela d'une simple interface, la **Prentel**, et on pourra regarder le prochain De Funès entre deux séances de Trailblazer (personnellement, et pour autant que je sois concerné, j'ai un faible pour ce logiciel). Comment ? C'est en fait simple : Prentel est relié d'un côté à une antenne qui capte les ondes télévisuelles, et de l'autre au moniteur de l'Amstrad (ou n'importe quel autre moniteur, d'ailleurs) qui affiche la chaîne sélectionnée. Entre les deux, le boîtier fait sa petite cuisine de décodage, et retransmet l'image au moniteur de même façon que si elle provenait d'un ordinateur. Il faut bien entendu posséder un moniteur de résolution supérieure à celle d'affichage d'un écran télé, et en couleurs, de préférence au monochrome. L'affichage sur un écran vert doit être pour le moins surprenant ! De plus, au moins en ce qui concerne l'Amstrad, il faut se procurer un cordon spécial pour se brancher à un moniteur monochrome. Celui-ci n'étant pas encore disponible au moment de notre test, nous n'avons pu expérimenter que la version couleur. Fabriquée en Italie, cette interface possède un haut-parleur intégré et 16 chaînes différentes. On réglera celles-ci par l'intermédiaire de boutons-poussoir - et +, ce qui n'est pas une méthode très pratique. De plus, le temps de réaction à l'appui sur une touche est assez important et se ressent aussi aux changements de chaîne.

L'unité centrale de l'Amstrad peut être branchée sur Prentel, un bouton sur le boîtier faisant fonction de bascule entre l'ordinateur et la télévision. Il n'est malheureusement pas possible d'incruster des images informatiques sur l'écran télé, et le passage en mode télé entraîne la mise au repos de l'ordinateur. De ce fait, on ne pourra conserver un programme en mémoire.

En plus des réglages de chaîne, Prentel propose des réglages de couleur, luminosité, netteté d'image et de son. Une prise jack permet de connecter un casque sur l'interface. Le numéro de la chaîne sélectionnée s'affiche sur un chiffre seul, les numéros supérieurs à 10 étant repérés par un point au-dessus du chiffre.

D'installation et de maniement simple, Prentel présente une formidable opportunité pour tous ceux qui rêvent de télévision couleur, en ne possédant qu'un CPC. Pour 1390 F, ils acquièreront une interface au fonctionnement sans reproche, même si la netteté d'image semble un peu compliquée à obtenir. Par ailleurs, un câble de raccordement au décodeur Canal Plus va bientôt être commercialisé au prix de 150 F. Prentel est vendu avec une notice en français, un câble à prise DIN pour raccord à l'Amstrad et un câble Péritel pour raccord à d'autres moniteurs. A ce prix, Prentel représente une superbe affaire, surtout qu'il n'est pas assujetti à la redevance télévisuelle, tant que l'Etat ne se sera pas reveillé, mais chut ! Et n'indiquez pas non plus que le premier magasin à le commercialiser est Ordividuel à Vincennes ! Chut, c'est un secret !



18/20

Notice : 14. Complète et sans fioriture.

Installation : 16. Deux câbles à connecter, c'est tout.

Originalité : 20. Et ca marche ! ! !

Intérêt : 20. Si l'on n'a pas déjà un téléviseur couleur.

Rapport qualité-prix : 18. Il faudrait être fou pour dépenser plus.

BRICOLE

DISCOLOGY de Meridien Informatique

Bon ben voilà : faut que je présente un copieur-éditeur-exploreur qu'il en a faire des zoulies copies. Mais des copies de sauvegarde uniquement, of course. Je vois déjà tous les ceusses qui trépignent de joie dans les rangs. Ils ont raison, faut dire que le produit il est vachement beau. Pas la disquette elle-même, c'est une banale 3 pouces qui se fourre dans le petit trou de n'importe quel CPC et qui fait vroum-vroum quand on le lui demande. C'est la présentation d'écran qu'elle en a être toute belle. C'est tout plein de zoulis graphiques, ça fait des menus déroulants qu'on dirige par les flèches de curseur et ça a plein de fonctions rigolotes. Y'a donc l'éditeur qu'est là pour visualiser et modifier le contenu de n'importe quelle disquette, protégée ou non (c'est écrit dans la doc...), et que le tout apparaît à l'écran avec des graphiques en noir sur fond blanc. Faut le dire : c'est bien fait, c'est joli, ça tourne vite. Et ça fait pas que ça ! On peut même faire plein de choses intéressantes sur ses disquettes, de trifouiller dans les fichiers, et d'effectuer des copies entre cassettes et disquettes. La partie copieur permet, elle, de copier, si si, qui l'eût cru ? Mais passons, tout le monde sait à quoi ça ressemble ce genre de choses. La dernière grosse partie est l'exploreur, qui permet la visualisation de la disquette, piste à piste ou sous la forme d'un plan d'occupation d'une disquette tel qu'il est donné au niveau du catalogue. On peut visualiser une disquette ou seulement une piste, suivant l'humeur. Le tout apparaît encore sous forme graphique, dont on ne dira jamais assez la qualité. Quand on utilise la fonction plan, on peut alors visualiser le disque entier ou un fichier isolément. Comme pour toutes les autres fonctions de Discology, il est possible de choisir les couleurs de fond et de caractères, suivant ses propres goûts. Mais c'est quand même en noir sur fond blanc que c'est le plus lisible.

Pour toutes les parties du logiciel, il est possible de faire des sorties sur imprimante, textes comme graphiques. Discology existe pour Amstrad CPC, mais aussi sur PCW et PC 1512, ça va faire plein d'heureux.

Mais pas moi, parce que si c'est un bon logiciel, moi ça m'énerve de voir des bons programmeurs faire ce genre de produit. Et il est sûr que David Nardy et Marc Maulin sont des bons programmeurs. Alors pourquoi n'usent-ils pas de leur talent pour des logiciels un tout petit peu plus constructifs qu'un copieur, même de sauvegarde ? C'est pas si difficile d'avoir de bonnes idées !

AMSTRAD



Lecteur disquette AMSTRAD DD1

~~2.490F~~ **1.990F**

avec interface Livre Complet avec CP/M 2.2 et Dr logo interface et câbles 3 pouces

CARTE BLANCHE pour cet achat **120 F** par mois

ADAPTATEUR COULEUR PERITEL - MP2 pour CPC **490 F**

Jostick AMSTRAD 155 F
Avec prise pour brancher une autre manette

Jostick seul 140 F

JOYSTICK Compétition PRO 220 F



CRAYON OPTIQUE - CPC **310 F** pour couleur uniquement



SYNTHE VOCAL STEREO **410 F**
SYNTHE VOCAL FRANÇAIS
En cassette 390 F
En disquette 490 F

LECTEUR DISQUETTE FD1



~~1.990F~~ **1.590F**

sans interface 2' lecteur de disquette. Se branche sur le câble du DD1



INTERFACE SERIE RS 232 **590 F**

SYNTHE VOCAL STEREO **410 F**
SYNTHE VOCAL FRANÇAIS
En cassette 390 F
En disquette 490 F

Lecteur de cassette pour AMSTRAD CPC 664 CPC 6128

390 F

AMSTRAD PROMO



CPC 464

MONO	COULEUR
2.390 F	3.590 F
~~2690F~~	~~3990F~~

CPC 6128

MONO	COULEUR
3.590 F	4.760 F
~~3990F~~	~~5290F~~

Garantie 1 an par AMSTRAD
Notice en français

EN STOCK
DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

PROMOTION DISQUETTE

35F par 10
30F par 20
29F par 30
28F par 50

AMSTRAD DMP 2000

1.990F

CARTE BLANCHE pour cet achat **120 F** par mois

DISQUETTES AMSOFT LIVREES AVEC ETUI DE PROTECTION UNITAIRE EN PLASTIQUE
QUANTITES ILLIMITEES

OKIMATE 20 COULEUR

CARTE BLANCHE pour cet achat **138 F** par mois

2.290 F

PROMOTION AU CHOIX

35 F LA CASSETTE

JEUX CPC 464/664/6128	K7
-50.000 LIEUX S/MER	35
-AMIRAL GRAF SPEE	35
-AMSGOLF	35
-ATTAQUE ASTRALE	35
-ATTAQUE AU LASER	35
-AVENTURE CLASSIQUE	35
-BRISEURS ATOMES	35
-CATASTROPHES	35
-ENVAHISSEURS AU DELA	35
-EXOCET	35
-FAUCONS ESPACE	35
-FOOTBALL AMERICAIN	35
-FRED L'ELECTRONICIEN	35
-GOLF DE DINGUES	35
-JARDINS HANTES	35
-JEANNOT LE ROUGE	35
-LABYRINTHE DU SULTAN	35
-MANIC MINER	35
-MECANO DE LA CENTRALE	35
-NOM CODE MAT	35
-OH MOMIE	35
-PESTE INTERSTELLAIRE	35
-POLICHINEL	35
-QUASIMODO	35
-RAID SOUTERRAIN	35
-ROLAND A L'ABORDAGE	35
-ROLAND A LASCAUX	35
-ROLAND EN FUITE	35
-ROLAND FAIT PETIT TROUS	35
-ROLAND/DANS LE TEMPS	35
-ROLAND/OUBLIETTES	35
-SNOOKER (BILLARD)	35
-STARS COMMANDO	35
-STOCKMARKET	35
-TROISIEME DIMENSION	35

EDUCATIFS CPC 464/6128	K7
-COURSE A LA BOUSSOLE	35
-HORLOGER 1	35
-HORLOGER 2	35
-LETTRES MAGIQUES	35
-NOMBRES MAGIQUES	35

UTILITAIRE FAMILLE	K7
-MINIFILE (FICHIER)	35

99 F LA DISQUETTE

JEUX CPC 464/664/6128	DISK
-SPANERMAN	99
-ROLAND A LASCAUX	99
-ROLAND /OUBLIETTES	99
-POLICHINEL	99
-ROLAND/PETITS TROUS	99
-SNOOKER (BILLARD)	99
-ROLAND A L'ABORDAGE	99
-ROLAND EN FUITE	99
-GATE CRASHER	99
-VOYAGE FANTASTIQUE	99
-SUPER PIPELINE	99
-SCOUTS TOUJOURS PRETS	99

LOGICIELS PROFESSIONNELS PC 1512

GESTION PC 1512 AMSTRAD	TTC	HT
-COMPTA LPC	1126	950
-COMPTABILITE SAARI	2348	1980
-FACTURATION-STOCK FASSI.	2348	1980
-GESTION LPC-COMP/FAC/STK	4981	4200
-PAIE GIPSI	2348	1980
-SIDEKIK -UTILIT.BUREAU..	391	330

INTEGRES PC 1512 AMSTRAD	TTC	HT
-DBASE 2 PC	1174	990
-EVOLUTION SUNSET (GEM)..	1174	990
-FRAMEWORK PREMIER	1174	990
-GEM DIARY	508	429
-GEM DRAW	1174	990
-GEM FONT EDITOR	1174	990
-GEM GRAPH	1174	990
-GEM WORDCHART	1174	990
-GEM WRITE	1174	990
-REFLEX -BASE DONNEES	990	835
-SUPERCALC 3 -TABLEUR	889	750
-WORDSTAR 1512	889	750

UTILITAIRES PC 1512 AMSTRAD	TTC	HT
-GEM DRAW BUSINESS LIBRAR	508	429
-GEM FONT & DIVERS PACK..	508	429
-GEM PROGRAMMERS TOOLHIT.	2360	1990

ORDINATEURS PROFESSIONNELS

COMPATIBLES	TTC	HT
-PC 1512 SD COULEUR	8171	6890
-PC 1512 SD MONOCHROME...	5926	4997
-PC 1512 DD COULEUR	9713	8190
-PC 1512 DD MONOCHROME...	7459	6290
-PC 1512 HD 10 COULEUR...	12678	10690
-PC 1512 HD 10 MONOCHROME	10424	8790
-PC 1512 HD 20 COULEUR...	14101	11890

PC 1512 AMSTRAD PRO

VENEZ ESSAYER VOS PROGRAMMES COMPATIBLES PC

DÉMONSTRATION AU MAGASIN HYPER-CB

PC 1512 Lecteur disquette 360 Ko

PC 1512 SD
Ecran monochrome 4.997 F
Ecran couleur 6.890 F

PC 1512 DD
Ecran monochrome 6.290 F
Ecran couleur 8.190 F

Prix H.T.

Livre du PC 1512 99 F



PC 1512 Avec disques durs 10 et 20 Mo

PC 1512 HD10
Ecran monochrome 8.790 F
Ecran couleur 10.690 F

PC 1512 HD20
Ecran monochrome 9.990 F
Ecran couleur 11.890 F

DMP 3000 1.930 F
Prix H.T.

CARTE BLANCHE SUR LE NOUVEL AMSTRAD PC 1512

MONOCHROME	/mois	COULEUR	/mois
PC 1512 SD	356 F	PC 1512 SD	490 F
PC 1512 DD	448 F	PC 1512 DD	583 F
PC 1512 HD 10	626 F	PC 1512 HD 10	761 F
PC 1512 HD 20	711 F	PC 1512 HD20	864 F

Disponible NOVEMBRE

Réservez-le dès maintenant

ORDINATEUR COMPLET

C'est un ordinateur complet avec moniteur, unité centrale, clavier AZERTY, souris et logiciels d'exploitation (MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM, GEM PAINT et BASIC2)

16 BITS-8 MHZ-512 Ko

C'est un compatible basé sur le microprocesseur 16 bit 8086 tournant à 8 Mhz, avec 512 K de mémoire vive extensible à 640 K, disposant de 16 couleurs en version couleurs (16 tons de gris en version monochrome)

COMPATIBLE PC

La présence de la souris et de l'environnement GEM en fait un ordinateur convivial et graphique qui peut en outre utiliser tous les logiciels comptables (Lotus 123, Framework, Symphony, Flight Simulator, WORD, DBASE III, WORDSTAR, etc...)

HYPER-CB vous ouvre un compte crédit-permanent de

15 000 F*

A VOTRE NOM. IMMÉDIATEMENT.

***15.000 F sur un compte à votre nom.**
Votre compte sera ouvert pour 15.000 F maximum. Il vous sera personnel.
Cependant, dans un premier temps, vous pouvez en limiter le montant à un crédit utilisable entre 2.000 et 15.000 F (mais vous avez toujours la possibilité d'augmenter ce crédit utilisable jusqu'aux 15.000 F qui vous sont acquis). Votre remboursement mensuel sera fixé forfaitairement à 6 % du montant du crédit utilisable. Bien entendu, si vous n'effectuez aucun achat, vous ne remboursez rien

***15.000 F disponibles immédiatement.**
Après acceptation de votre demande, vous avez Carte Blanche chez HYPER-CB. Votre compte est ouvert immédiatement et vous partez avec votre matériel.

Comment avoir Carte Blanche CHEZ HYPER-CB ?
Au magasin HYPER-CB (183 rue St-Charles, 75015 Paris). Par correspondance : en nous retournant le bon ci-dessous, vous recevrez par retour, l'imprimé de demande d'ouverture de carte qu'il vous faudra remplir et nous adresser pour acceptation.

HYPER CB Carte Blanche

Papiers nécessaires : 1 photocopie carte identité (recto-verso) - 1 quittance loyer ou EDF - 1 dernier bulletin de salaire - 1 relevé d'identité bancaire (ou CCP) - 1 chèque annulé.

DEMANDE DE CARTE BLANCHE

A retourner à HYPER-CB, 183 rue St-Charles 75015 Paris

Je soussigné, désire recevoir une Carte Blanche HYPER-CB et ouvrir un compte crédit-permanent :

Nom ______
Prénom ______
Adresse ______

Code postal ______
Ville ______
Téléphone ______

AE-12-11-86

LOGICIELS PROFESSIONNELS PCW 8256 & 8512

GESTION PCW AMSTRAD	
-ALIENOR (COMPTA LOGICYS)	1060
-ANALYSE FINANCE (LOGYS).	240
-DEVIS TRAVAUX (LOGICYS).	1280
-FACTUR.STOCK (LOGICYS)..	1760
-GESTION ASSOCIATION	1190
-GESTION DOMESTIQ.(LOGYS)	250
-NOSTRADABUR-ANALY.FINANC	490
-OPTICAISSE	790
-PAIE (LOGYS)	590

INTEGRES PCW AMSTRAD	
-ACT 1 (LOGICYS)	810
-DR DRAW	650
-DR GRAPH	650
-GESTION FICHIERS (LOGYS)	260
-POCKET BASE	790
-POCKET CALC	450
-POCKET WORDSTAR	890
-YES YOU CAN (GENERATEUR)	1175

UTILITAIRES PCW AMSTRAD	
-C BASIC	650
-TELE TUTOR CLAVIER	490

LIBRAIRIE INFORMATIQUE

MICRO APPLICATION

PCW 8256 & 8512	
-BIEN DEBUTER AVEC LE PCW	129
-LIVRE DU PCW AMSTRAD....	179

LIBRAIRIE DIVERSE	
-JETSAM (GESTION FICHIER)	129

PCW 8256 & 8512	
-3 D CLOCK CHESS (PCW)...	160
-AMSTRAMDAMES	200
-BATMAN	190
-BRIDGE PLAYER	220
-CLASSIC INVADERS	260
-COLOSSUS CHESS	210
-FAIRLIGHT	199
-FORCE 4-MISSION DETECTOR	199
-GRAPHO-BIORYTHMES	200
-LORD OF THE RINGS	280
-S.A.S	160
-TOMAHAWK	230

AMSTRAD

TRAITEMENT DE TEXTE

PCW 8512 — **7690 F**

CARTE BLANCHE pour cet achat **462 F** par mois



CARTE BLANCHE pour cet achat **356 F** par mois

4997F H.T. ou TTC 5926F

PCW 8256

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

Carte Blanche HYPER-CB : mieux qu'une carte de crédit.

Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB

Communication
183 rue Saint-Charles
75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A :

HYPER-CB Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Nom ______
Prénom ______
Adresse ______

Téléphone ______
Code postal ______
Ville ______

Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 1-12-86

AE-12-11-86

Je désire recevoir : (remplir le tableau ci-dessous)

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

A CRÉDIT

Je désire recevoir une offre préalable de crédit (CETELEM)
Montant de la commande ______ F
Nombre de mensualités ______ /mois
Versement comptant ______ F
☐ chèque ☐ mandat-lettre ☐ CCP

Participation aux frais d'envois
0 à 500 F ajouter ______ + 30 F
+ 500 F ajouter ______ + 55 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F
CORSE-DOM-TOM nous consulter

total de la commande
+
TOTAL GENERAL

LA LIVRAISON DE LA SEMAINE

DES SOFTS POUR S'AMUSER



NUCLEAR DEFENSE
d'AMSOFT
8/20

Notice	: 12
Graphisme	: 12
Animation	: 8
Son/Bruitage	: 5
Intérêt	: 5
Originalité	: 6
Qualité/prix	: 7

Une histoire ennuyeuse et répétitive, mais très morale et pacifique.

Dans la jungle, c'est bouffer ou être bouffé, d'habitude à un contre un. Dans not'monde, qu'est vachement plus civilisé, quoi, on ne s'attaque pas, on se DEFEND ! D'accord, c'est rapidement l'enfer nucléaire et le vainqueur est celui à qui il reste un membre sur 4, n'empêche, ils z'avaient pas qu'à commencer ! Et, s'ils continuent à venir nous brouter la laine sur le dos, on va leur montrer, nous, qui c'est qu'a du sang 100% humain dans les veines ! !
Sur un scénario aussi sympathique, dans une réalisation toujours aussi tarte, Amsoft nous sort un "sous-Beach-Head", à se demander s'ils veulent vraiment gagner du blé avec un étron pareil !
Puisqu'il serait très étonnant que vous le vissiez, permettez moi de vous le décrire succintement :
1) défense de vos cités : vous guidez deux missiles au joystick, pour dégommer ceux des adversaires, intéressant, n'est-il pas ?
2) attaque de la flotte ennemie : vous voyez l'avant d'un bateau, vous guidez deux torpilles pour couler 4 bateaux, sans toucher le navire hôpital, émoustillant, n'est-il pas ?
3) attaque des cités ennemies : vous guidez un missile et vous devez détruire 3 cibles, excitant et original, ne sont-ils point ?
On peut changer de niveau grâce à des options au début, mais ça ne change en rien le caractère répétitif et barbant de ce..., de ces..., de cette... pauvre petite chose...

NEXOR
de DESIGN DESIGN
12/20

Notice	: 10
Graphisme	: 16
Animation	: 13
Son/Bruitage	: 08
Intérêt	: 14
Original	: 08
Qualité/Prix	: 12

un parcours complexe, agréable, bien réalisé, pour les fanas du genre.

Ça vous dit un ambiance à la "Big Brother", dans un décor à la "Batman" mâtiné de "Knight Lore" ? Oui ? Allons-y, Alonzo, c'est parti pour "NEXOR", plus pompé sur les autres que lui, tu meurs et tu ressucites même plus !
C'est quoi de qu'est-ce qui s'agit en fait ? Rien que de sauver la Terre, encore une fois, en réunissant les morcifs épars d'une arme terrible :le NEMESIS. Vous êtes le chef de la sécurité , seul rescapé d'une attaque foudroyante des ganymédiens visqueux, et vous allez errer de pièces en pièces pour remplir cette exaltante tâche. Après, avoir retrouvé les bandes magnétiques de l'arme, il faudra bien sûr s'échapper grâce au fameux faisceau ionique, le M.T.B.
Vous pouvez avancer dans les 4 directions habituelles. Sauter, pas très haut, mais sauter quand même. Tomber, pendant 6 ou 7 tableaux, bonjour le vertige ! Prendre des ascenseurs sous forme d'espèces de petites bulles transparentes. Prendre des cubes porteurs , essayer d'éviter quelques robots malfaisants. Ramasser des objets, quand vous êtes dessus, afin d'atteindre des portes inaccessibles ou échapper à un androïde suceur d'énergie, genre mignon petit cycliste.
C'est pas que ce soit mauvais, loin de là ! L'idée que ce soft fut une production médiocrissime et rasante, vous eût-elle effleuré le demi-quart d'un neurone, qu'il eut fallu la chasser, l'extirper, l'exterminer,l'annihiler de votre esprit affaibli ! Mais on a tellement vu, des jeux de ce genre, qu'il semble difficile d'aller claquer son blé, pour un programme qui ne serait pas le plus original, le plus beau, le plus intéressant.

HISTOIRE D'OR
de COBRA SOFT
12/20

Notice	: 15
Graphisme	: 17
Animation	: /
Son/Bruitage	: 3
Intérêt	: 11
Originalité	: 18
Qualité/Prix	: 9

Une aventure un peu monotone malgré son graphisme soigné, mais c'est l'un des seuls jeux d'aventures sur PCW. Une initiative à encourager.

L'affaire semblait prometteuse, à en croire le télégramme que m'avait envoyé mon vieux pote Ricky : NEW HOLE CITY C'EST LE FILON. Mais quand j'arrivai dans la ville en question, après deux jours passés dans le désert, je commençai à déchanter. Difficile d'obtenir des renseignements des gens du coin. Le croque-mort me donnait le choix entre le chêne et le sapin, le sheriff me menaçait du goudron et des plumes...
Je retournai dans le désert, me promettant de revenir. Un éleveur me donna du travail - conduire ses bêtes à la gare. J'en perdis une centaine en route à cause d'une mare empoisonnée. Toujours sur la piste de Ricky, je suivis les conseils du chef de gare et allai jeter un coup d'œil à la prison d'Old Hole City, la ville fantôme loin vers le sud.
Maintenant, je suis devant ce tunnel et j'entends le train qui se rapproche. Trop tard pour m'enfuir...
On se fait décidément beaucoup tuer au cours de cette aventure. Lardé d'épines vénéneuses, aplati par une horde de bisons, scalpé par les Indiens ou écrasé par un train... Le choix est vaste et les petits cercueils noirs s'alignent sous le cortège funèbre. Pourtant, six ou sept heures suffisent pour trouver le trésor du vieux Ben, après être reparti de zéro à une bonne vingtaine de reprises. Et ça devient vite énervant de suivre le même chemin et de taper les mêmes instructions pour la énième fois !

GALVAN
d'IMAGINE
13/20

Notice	: 15
Graphisme	: 14
Animation	: 12
Son/Bruitage	: 12
Intérêt	: 12
Originalité	: 12
Qualité/Prix	: 12

Notice en francais, claire. Une belle présentation sonore et graphique. Ce soft arcade/aventure aurait pu être un hit mais l'écran réduit est vraiment gênant. Dommage.

JE SUIS GALVAN DE LA POLICE SPATIALE ET... Mais c'est pas vrai ! Regardez ce qu'ils ont fait : ils ont réduit mon univers !Ah j'ai l'air fin, à me balader dans ces écrans minuscules (Bonjour la claustrophobie). Je vous jure, c'est pas tous les jours drôle d'être un héros ! Enfin, quand faut y aller... Voilà les robots, ils sont petits mais hargneux. Ça tire, ça explose à tout va. J'espère que l'armure encaissera. Son énergie diminue. Il faut que je trouve une Pyramide de Puissance. Peut-être en haut de ces marches taillées dans la muraille rocheuse ? Oui, ça y est. Transformation ! (GOLDORAK, nous voilà). Mon armure regorge d'énergie. A moi la puissance des Cercles de Feu ! Bon, hâtons nous de traverser ce temple. Et là, les Cavernes de Glace. Brrr. Impressionnante la statue. Un puits anti-gravité. Me voilà au fond des océans. Vite, un coup de laser sur ces requins ! La bas, une gigantesque salle. Waoouh ! Quel monstre ! C'est l'HYDRE des légendes terriennes ! Comme si ses trois têtes ne suffisaient pas, il veut aussi la mienne. Aaargh ! Il crache des rayons laser. Je vais... Les décors très colorés, parfois superbes (dans le style Sorcery sur fonds caverneux et marins), les monstres convaincants ne rachètent pas le désagrément causé par une image aussi étroite que l'esprit d'un adjudant. (Dis monsieur IMAGINE , tu peux pas les faire un peu plus larges tes écrans ?) GALVAN, le premier jeu qui n'aime pas les myopes !

DRUID
de FIREBIRD
13/20

Notice	: 8.
Graphisme	: 15
Animation	: 15
Son/Bruitage	: 11
Intérêt	: 13
Originalité	: 13
Qualité/Prix	: 14

Vos pouvoirs druidiques vont-ils vous permettre de venir à bout des quatre princes-démons surgis d'une autre dimension ?

Je suis le dernier des Grands Druides de Belorn. De nombreuses années d'initiation et d'expérimentation m'ont amené à ce grade élevé, et ma puissance est grande. Jusqu'à il y a peu, nul besoin de se servir de cette puissance, Belorn est un monde de paix et de justice. Mais quelques signes avant-coureurs sont apparus, dans les astres et dans les yeux, présageant des jours d'horreur. Hier, une porte inter-dimensionelle s'est ouverte, livrant le passage à quatre princes-démons assoiffés de pouvoir et de cruauté. D'après les renseignements que je possède, ils ont trouvé refuge au château d'Acamantor, un individu de la pire espèce, ivre de sang, de gloire et prêt aux plus viles alliances pour arriver à son but.
Avant que les puissances du Mal ne déclenchent le chaos, il faut que nous intervenions. Et je suis maintenant le seul à pouvoir anéantir ces êtres malfaisants. Mes pouvoirs vont resservir, et pourtant jamais je ne l'aurais voulu.
Je pars donc vers le château d'Acamantor, prêt à braver tous les risques. Sur ma route, les premiers démons vont entraver ma progression. Les détruire est simple, mais par flots entiers ils surgissent. Il faudra pourtant que j'arrive au château, et que j'extermine tous ces adorateurs du Mal. Puis il me faudra refermer, et définitivement, la porte ouverte à ces dimensions néfastes pour notre monde. Si je réussis, gloire et puissance m'attendent, et je deviendrais Maître de Lumière, le plus haut grade druidique. Mais ma croisade n'a pour but que de ramener la paix sur Belorn.
Pas gaie, toute cette histoire. Et pourtant, ce petit druide se déplace d'une façon amusante et son dessin est attachant. Malheureusement, on arrive à se lasser assez vite de ce jeu qui n'offre guère de variations.

ONE
de D3M SOFTWARE
14/20

Notice	: 16
Graphisme	: 15
Animation	: 15
Son/Bruitage	: 10
Originalité	: 16
Intérêt	: 13
Qualité/Prix	: 15

Un sale gosse qui ravage l'appartement de ses parents et rend fou de rage un baby-sitter armé d'un bâton : fun, fun, fun !

Le précédent, il s'appelait Jules. Quand mes parents sont revenus, il poussait des cris. Il a fallu l'interner : dépression nerveuse ! Le nouveau, ça a l'air d'un dur. Il a un sourire de sadique, plus un bâton et un gourdin. Il a tout de suite plu à mon père. Moi, je m'en fous : je le casserai, comme Jules. Maintenant, on est tous les deux tous seuls dans l'appartement. Trente pièces, le luxe, il va avoir du mal à me surveiller. Je lui échappe tout de suite ; pour un baby-sitter, il a une vraie gueule de CRS ! D'ailleurs, il est aussi intelligent... Tiens, un ballon ! Pan dans la télé ! Et 500 points pour le petit Valentin. Et encore un autre : cette fois-ci, je décapite le vase chinois de la grand-mère ! Ça fait mille points, merci la foule. Flûte : il m'a retrouvé, l'autre gorille... Aie ! Une volée de coups de bâton ! Vous voyez ma tête, en haut de l'écran ? Déjà des bosses et un œil au beurre noir... Je vais me venger. Allez, je décroche le téléphone, je crève les coussins, j'ouvre tous les robinets !
Vous avez compris : avec ONE, on s'éclate. Plus on casse, plus on détériore et plus on marque des points. L'animation et le graphisme, c'est presque du Tex Avery. Un vrai régal pour se défouler. Corrosif.

Loriciels fait





AMSTRAD
Bientôt compatible PC

BOB WINNER

Globe-trotter à la recherche d'une civilisation disparue, tu parcours le monde malgré les nombreux obstacles qui se dressent sur ton chemin. De grandes puissances t'enverront leurs combattants pour te stopper dans ta quête. La force seule ne suffira pas et tu devras faire preuve d'intelligence et d'astuce pour découvrir enfin ce que tu as tant cherché.



Démént...
Nouvelle génération de graphismes !

AMSTRAD

LE PACTE

LE PACTE

En l'an 1580 de notre ère, la Grande Alliance des forces du bien permit un Pacte sans précédent avec la nuit, le mal et les démons.

Depuis 3 siècles déjà, les puissances diaboliques reposent en un coffret, sépulture inviolée les retenant prisonnières à jamais. TOI MORTEL, tu ne dois jamais l'ouvrir sous peine d'avoir à les combattre.



Une nouvelle génération de softs à tout fracasser !!!

MGT : le mégasoft à avoir absolument !

AMSTRAD

TOP SECRET

Un coup d'état dans ton pays!!! Il n'y a pas une minute à perdre pour sauver le président. Vite prends ton arme et lance-toi dans une folle course-poursuite à travers la ville où règnent l'angoisse et la violence.

1er SOFT ANTIBIOTIQUE

BACTRON

Bactron, ennemi des virus se balade dans ton corps depuis ta naissance Mais aujourd'hui ceux-ci risquent d'avoir le dessus et tu dois aider Bactron à les vaincre. Guide-le dans le dédale de tes organes et libérez ensemble les enzymes de guérison enfermés dans les cubes jaunes disséminés à travers ton corps.

AMSTRAD et THOMSON

MGT

Un superbe jeu d'arcade et d'aventure qui t'entraînera dans l'antre d'un énorme complexe spatial. Là, tu rencontreras l'inconnu, et à bord de ton Magnetik Tank, tu devras combattre pour survivre et tenter d'en ressortir vivant.

AMSTRAD et THOMSON



81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F

Distribution : LORIDIF
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F

PRESENT A AMSTRAD EXPO DU 21 au 24 NOVEMBRE LA GRANDE HALLE DE LA VILLETTE

GRATUIT LORICIELS NEWS

Je désire recevoir LORICIELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.

Nom ....

Prénom .... Age ....

Adresse ....

Ville .... C.P. ....

Votre matériel ....

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition

Avez-vous un Minitel ? * OUI NON

* Cochez la case correspondante.

FORUM DES LECTEURS

Le forum d'Amstradebdo commence à vivre et les courriers intéressants affluent. Continuez à nous envoyer vos idées et vos réflexions, c'est VOUS qui faites cette rubrique. Et n'hésitez pas à répondre aux courriers déjà parus, que vous soyez particulier ou professionnel de l'informatique, VOUS êtes concerné par les propos échangés dans ce forum !

DES PROGRAMMES POUR PCW ?

Jean-Pierre PUJOL de Perpignan (66), possesseur d'un appareil Amstrad PCW, pense que les propriétaires de PCW ont à l'heure actuelle un besoin urgent de programmes pour faire tourner leur machine ainsi que de Petites Annonces pour les échanger. Malheureusement, il pense que nous ne proposons dans la partie rédactionnelle d'Amstradebdo que de la publicité pour les nouveaux logiciels.

Cher Jean-Pierre, nous pensons qu'il s'est glissé un petit bug dans votre raisonnement : la "publicité pour les nouveaux logiciels" à laquelle vous faites allusion correspond en réalité à des CRITIQUES de logiciels. Et il se trouve que, quand la critique est bonne, elle ressemble comme deux gouttes d'eau à de la publicité. Par contre, quand elle est mauvaise, voire incendiaire, elle a carrément l'effet inverse d'une publicité, même mal faite. Nous vous invitons à relire les 4 premiers numéros d'Amstradebdo (et les suivants !) pour vérifier que tout n'est pas rose pour les éditeurs de logiciels qui voient leur programme critiqué dans Amstradebdo, loin s'en faut.
Quant aux petites annonces, nous sommes tout à fait d'accord avec vous : elles font leur apparition dès la semaine prochaine.
Pour les programmes PCW, ne quittez pas : le paragraphe suivant répond à votre attente. Nous vous invitons d'ailleurs, cher Jean-Pierre, à nous envoyer les vôtres !

UN PROGRAMME POUR PCW

Jacques SIMONIN de Paris nous envoie - justement - un programme pour PCW qui devrait répondre à l'attente de Jean-Pierre PUJOL.
Cette petite astuce permet de trier automatiquement des listes créées avec Locoscript. La marche à suivre est la suivante :
Les mots (ou les noms, ou les adresses) à trier doivent être entrés à la suite en colonne. Exemple :
Dupont
Martin
Glloq
...
Sauvez ce texte, puis dans le menu général Locoscript, transformez-le en ASCII (tapez F7 après avoir sélectionné votre texte, choisissez "Créer fichier ASCII" et appuyez sur Enter). Passez ensuite sous basic et lancez le programme TRI. Donnez le nom du fichier ASCII que vous venez de créer, attendez un instant... C'est fini. Pour récupérer ces données triées à l'intérieur de Locoscript, utilisez (en mode édition) la commande F7, puis "Insérer Texte" et le nom de votre fichier. A noter que le programme TRI sauve sous le format "XXXXX.TRI" afin de le distinguer de l'original.

CONTENT

Loïc CHARTIER de Creteil est content : "J'écris simplement pour essayer de vous communiquer mon intense bonheur et ma joie sans limites à la lecture de la page 26 du dernier numéro d'Amstradebdo. Longue vie à Amstradebdo. Vive Amstradebdo !"

Renseignement pris, la page 26 du numéro en question concerne les résultats du concours Amstradebdo/Mastertronic sur laquelle on pouvait lire que Loïc CHARTIER gagnait un logiciel. L'histoire ne dit pas si les autres pages ont fait le même effet à ce charmant lecteur.

```
10 REM Tri des données d'un fichier ASCI
I
20 INPUT "Quel est le nom du fichier à t
rier ";nom$
30 OPEN "I",1,nom$
40 REM cette boucle permet de compter le
 nombre d'enregistrements du fichier...
50 WHILE NOT EOF(1)
60 INPUT #1,void$
70 compteur=compteur+1
80 WEND
90 CLOSE
100 REM ... ce qui permet d'effectuer le
 dimensionnement adéquat.
110 DIM lec$(compteur-1) ' ne pas oublie
r l'enregistrement 0...
120 OPEN "I",1,nom$
130 FOR n=0 TO compteur-1' on lit le fic
hier...
140 INPUT #1,lec$(n)
150 NEXT n
160 CLOSE
170 PRINT "je trie..."
180 FOR index=0 TO compteur-2
190 IF lec$(index)>lec$(index+1) THEN fl
ag=1:SWAP lec$(index),lec$(index+1)
200 NEXT index
210 IF flag=1 THEN flag=0:GOTO 180
220 PRINT "j'ai trié."
230 REM sauvegarde du fichier trié...
240 REM on ajoute l'extension ".tri" au
fichier trié.
250 point=INSTR (nom$,".")
260 IF point <>0 THEN nom$=LEFT$(nom$,po
int-1)
270 nom$=nom$+".tri"
280 OPEN "O",2,nom$
290 FOR n=0 TO compteur-1
300 PRINT #2,lec$(n)
310 NEXT n
320 CLOSE
330 END
```





GESTION SUR AMSTRAD PCW au PSI.
par Jean-Michel Jego et
Alain Gargadennec.

Là, moi j'arrive à un point où je craque ! N'est-il donc pas possible d'écrire un livre d'informatique original et au contenu intéressant ? Doit-on obligatoirement se coltiner perpétuellement des resucées de manuels d'utilisation, vaguement agrémentés d'applications et d'explications personnelles ? C'est à croire que oui, puisque pour la énième fois plus une, on se trouve de nouveau devant un livre qui n'apportera rien à personne. Les trois grandes parties de ce livre sont une description de Locoscript, de dBase II et de Multiplan. A croire qu'un ordinateur n'est fait que pour être utilisé avec des logiciels du commerce ! Et si encore on y trouvait quand même des éléments susceptibles de retenir l'attention du lecteur. Mais non, il ne s'agit ni plus ni moins que des documentations livrées avec les logiciels, arrangées à la sauce de l'auteur. Chaque logiciel est abordé d'abord sous un angle "découverte" puis un "entraînement" suivi d'applications ou d'exercices. Ça sent le déjà-vu à plein nez pour qui possède le logiciel en question. Et le lecteur, qui sera aussi la plupart du temps un possesseur d'un de ces logiciels, puisqu'on imagine mal l'intérêt d'acheter ce type de livres si l'on n'en tire pas un bénéfice didactique, aura l'impression de s'être laisser flouer à acheter un livre qui fait double emploi. Est-il besoin de préciser que je ne recommande pas ce livre ? Surtout au prix où il est vendu, qui est une façon manifeste de prendre le consommateur pour un crétin. (175 F, 232 pages)

Présentation : 14. La maquette est claire, les copies d'écran abondantes.

Style : 11. Je trouve ce genre d'écriture confus.

Originalité : 1. Faut-il s'acharner ?

Intérêt : 1. Aucun intérêt.

SUGAR A LES CROCS

Alan Sugar tape une crise. En Angleterre et selon notre excellent confrère CTW, une vague de rumeurs, qu'il appelle joliment lui-même un "gros tas de saloperies" (je ne garantirais pas l'exactitude de la traduction, mais l'esprit y est), le met hors de lui. Faut avouer que le lancement du PC1512, même reporté plusieurs fois, chagrine considérablement ses concurrents. A tel point qu'on voit fleurir des campagnes d'une véracité plus ou moins douteuse, la dernière parue dans le Sunday Times ayant été la goutte qui fait déborder le vase. Il faut dire qu'on le comprend, Alan. L'hebdomadaire anglais a carrément comparé le PC 1512 è une cocotte-minute, ce qui bien évidemment n'est pas pour apporter des garanties de fiabilité aux futurs acheteurs. Même si les reports successifs de lancement du compatible de chez Amstrad sont certainement dus à des problèmes techniques, il est certainement exagéré de le comparer à une source de chaleur. Poursuivant, le Sunday Times ajoutait qu'ICI, une grande firme anglaise avait suspendu ses commandes de PC 1512, par crainte de ces problèmes. D'où une méfiance accrue vis-à-vis de l'Amstrad nouveau chez de nombreuses autres firmes à priori tentées par cet ordinateur. En fureur, Sugar s'est même laissé aller à dire que les gens qui avaient lu le papier du Times se chargeaient de continuer à répendre la m... Je n'y peux rien, j'ai été correctement élevé par ma maman, mais c'est le terme qu'il a lui-même employé. Quand il se calme, Sugar se défend en argumentant sur la qualité de sa société reconnue dans le monde de l'informatique et de la grande consommation. De ce fait, comme dans toute grande société, les ordinateurs qui sortent des usines d'Amstrad sont contrôlés et soumis à des batteries de tests sévères. En plus, continue-t-il, la publicité de lancement de l'appareil n'a pas été axée sur l'enfoncement de ses concurrents, mais simplement sur une présentation objective du produit. On le laissera seul maître de ses paroles...

Ceci dit, il est assez inhabituel de voir un président de société monter au créneau avec la virulence d'Alan Sugar, demandant une interview, et précisant son intention de traîner le Sunday Times devant les tribunaux.

Pendant ce temps, la sortie du PC 1512 aux Etats-Unis a été reportée au Consumer Electronics Show de Chicago qui aura lieu en Janvier prochain. La machine semble ne pas devoir être commercialisée par Sears Rœbuck, pourtant distributeur exclusif des PCW sur le territoire américain.

Mais pour l'instant, d'après les dernières informations publiées par CTW, il semblerait que le réel approvisionnement du marché anglais n'aura lieu qu'à partir de Mars prochain. Ça risque d'être une longue attente...

GUIDE LOGICIELS MS-DOS ET PC-DOS 1987. Publications GRD.

Pour tout connaître ou presque sur le monde du logiciel pour IBM PC et compatibles, il n'y a que deux solutions. La première, c'est l'annuaire du CXP, une dizaine de volumes grand format, avec plein de renseignements, et un très très gros prix. La seconde, c'est le guide des logiciels de GRD, au format livre de poche. Présentés de façon relativement succinte, 1200 produits figurent au sommaire de cet ouvrage, et ce, dans toutes les gammes de logiciels possibles et imaginables. Bien informé, d'une présentation relativement agréable, ce guide peut autoriser l'acheteur potentiel à orienter son choix au milieu des flots de produits qui lui sont quotidiennement proposés. Et si ce guide ne peut prétendre vous donner la réponse exacte à un problème donné (les renseignements fournis sont trop vagues), il n'en reste pas moins vrai qu'il peut être une aide précieuse qu'il ne faudrait négliger. On regrettera néanmoins de ne pas trouver le prix de tous les logiciels, mais la présence d'un index des distributeurs permettra d'obtenir tous les renseignements souhaités. (200 F, 310 pages)



Présentation : 12. C'est quand même pas très beau...
Intérêt : 18. Une mine d'or !
Originalité : 18. Ils ne sont que deux sur le marché, et pas au même prix...
Style : 5. C'est de la recopie de communiqué de presse, alors...

DMP 3000 AMSTRAD L'ARME DU CROCODILE

La DMP 3000 est la nouvelle imprimante d'Amstrad. Compatible avec le PC 1512, elle présente un air de famille très prononcé avec sa petite soeur DMP 2000. Cosanguinité ?

Quand on ouvre la boîte d'une DMP 3000, on se dit "Tiens, une DMP 2000, quoique blanche". Extérieurement, c'est la seule différence notable qu'on puisse remarquer entre les deux périphériques. C'est peu. Evidemment, sur le chèque qu'on a remis à son revendeur, il y avait une petite différence de 300 Frs (2290 au lieu de 1990) par rapport à ce qu'on aurait payé pour la cadette. Cette nouvelle imprimante cacherait-elle quelque chose de nouveau dans ses entrailles pour justifier cette différence de prix ?



Feuilletons la documentation : dès le premier abord, la jaquette dégage un "look" plus professionnel, plus sérieux quoique racoleur. En parcourant ce manuel, on s'aperçoit surtout que toute la mise en œuvre est basée sur l'emploi avec un ordinateur compatible IBM PC, disposant si possible de GEM, au lieu d'un CPC. A part cela, on note principalement l'apparition de polices de caractères spécifiques à IBM, en qualité standard comme courrier, et une manipulation de cavaliers différente de celle de la DMP 2000. Cela prouve-t-il une notable évolution entre les deux ? Voire... Car si *à priori*, on soupçonne Amstrad d'avoir implémenté une ROM supplémentaire sur sa nouvelle-née, afin de lui offrir toutes les caractéristiques de la compatibilité IBM, rien d'autre ne permet de faire une distinction majeure entre les deux imprimantes.

Reste à savoir quelle imprimante acheter si l'on tient à rester fidèle à Amstrad. Au cas où l'on ne possède qu'un CPC, c'est la DMP 2000 qu'il faut choisir. En cas de PC 1512, on achètera une DMP 3000, qui pourra aussi se connecter à un CPC. A plus ou moins long terme, on peut se demander si la stratégie d'Amstrad ne va pas consister à retirer la DMP 2000 de la circulation pour ne plus laisser en place que la DMP 3000. Attendons voir...



MINI HEBDO

EVOLUTION SUNSET de PRIAM

FABULEUX ET FRUSTRANT

EVOLUTION

Avoir un jour entre les mains un des meilleurs traitements de texte du monde, et s'apercevoir, qu'en fait, le produit que l'on doit tester est bridé, est une des épreuves les plus frustrantes qui puissent exister.

Alors, c'est pour ça, j'ai envie de hurler. EVOLUTION est, sans conteste, ce qui se fait de mieux actuellement en matière de traitement de texte pour PC. Reprenant la philosophie Macintosh d'icônes, fenêtres et menus déroulants, il présente la même facilité d'utilisation que Mac Write. De plus, il surpasse les potentialités des plus forts traitements de texte pour IBM PC, comme Word ou Wordstar. Le problème, c'est qu'EVOLUTION SUNSET, la version destinée au PC 1512, est bridée, privée d'une grande partie de ses forces vives. Du meilleur traitement de textes du monde, on retombe à un très bon produit, ce qui n'est somme toute, déjà pas si mal. Principale raison de ces différences, la stratégie commerciale. Entre les deux versions du produit, il existe une différence de prix appréciable. Evolution PC coute 4090 F, Evolution Sunset ne valant que 1175 F. Il est évident que si les deux versions étaient identiques pour des prix variant du simple au triple, on risquerait de voir apparaitre une révolution dans le milieu des revendeurs et du grand-public.

CARACTERISTIQUES

La description des caractèristiques d'Evolution Sunset, même bridé, représente déjà une longue litanie de données et de chiffres. Evolution Sunset est un logiciel écrit pour fonctionner sous GEM, le logiciel intégrateur qui accompagne l'Amstrad PC 1512 ainsi que d'autres compatibles (à ce sujet, se reporter à Amstradebdo n°1). Il peut ainsi être géré par souris ou par clavier, l'écran affichant menus déroulants, fenêtres dynamiques et gestion par icônes. Il est possible d'ouvrir jusqu'à quatre fenêtres d'application, contenant chacune un texte différent ou des passages d'un même texte. Notons d'ailleurs que la taille d'un texte est pratiquement illimitée, seule la place disponible sur disque pouvant établir une marge. Le romancier aura ainsi l'occasion d'écrire son livre sur un seul fichier. La vitesse de traitement s'en ressentira quelque peu, surtout si l'on utilise des polices de caractères difficiles à gérer comme celles de grande taille.

Reprenant le principe du "Wysiwyg" (What you see is what you get, ou "ce que vous voyez à l'écran est ce qui apparaîtra sur l'imprimante"), Evolution Sunset affiche en gras, souligné, italiques et caractères soulignés, en combinant ces options si besoin est. Il est même possible d'introduire des passages de commentaire, qui apparaîtront en grisé à l'écran, mais ne seront pas imprimés. Le nombre de colonnes est fixé à 255 au maximum, mais il n'est pas possible d'obtenir une édition en colonnes comme avec un logiciel de mise en pages du style Page Maker. Par contre, une option permet d'avoir une vue de la page telle qu'elle sera imprimée, et d'obtenir une idée de sa mise en forme. Les quatre fenêtres de texte peuvent se superposer et se déplacer à volonté sur l'écran, une seule d'entre elles étant active au même moment. L'effacement de texte peut être effectué normalement par la touche Del, ou par la procédure d'annulation. Une fois la zone à effacer sélectionnée, la procédure d'annulation place cette zone dans une pile mémoire, une sorte de fichier temporaire, d'où on pourra l'extraire au cas où l'on voudrait la récupérer. Plusieurs annulations successives peuvent ainsi être empilées, dans une limite de 2 000 caractères. Les sélections de zone s'effectuent par cliquage du bouton de la souris, ou par frappe d'une touche de fonction au clavier. Par succession de clics, il est possible de sélectionner un mot ou une phrase ou un paragraphe, par de simples appuis, sans mouvement dans le texte. Parmi la foule d'autres astuces de mise en page, citons l'introduction de blancs non-sécables qui autorisent l'inscription d'une date sous format 31 10 86 sur une même ligne. Par ailleurs, il existe une routine de coupure automatique en fin de ligne qui tient compte de la ponctuation et des coupures de la langue française comme par exemple pour dia-logue et di-acide. Cette fonction évoluée compense avantageusement l'absence de dictionnaire, dont l'emploi ne se justifiera que le jour où il en existera une version vraiment au point. En cas de formules répétitives, il existe un glossaire pouvant contenir jusqu'à 3 000 caractères affectés à 36 touches de fonction. Grâce à cela, un simple appui sur une touche permettra l'inscription à la place du curseur d'une formule complète, ou d'une macro-commande.

On peut afficher deux polices de caractères en quatre tailles différentes et six styles, tous combinables à volonté. De ce point de vue, les possibilités d'Evolution Sunset ne sont pas très élevées, et n'autorisent pas la même composition qu'avec un Macintosh. Ceci étant dû aux limites des imprimantes compatibles IBM PC en matière d'impression graphique. Les règles de tabulation du texte sont précises et l'on peut combiner plusieurs d'entre elles dans un même texte. Les en-têtes peuvent avoir un format différent suivant les pages paires et impaires, à des fins de mise en page d'un livre, par exemple.

Si l'usage de la souris ne vous satisfait pas, ce qu'on peut comprendre tant la souris Amstrad est malcommode, il est toujours temps de manœuvrer à partir du clavier, un nombre impressionnant de fonctions étant à la disposition de l'utilisateur.

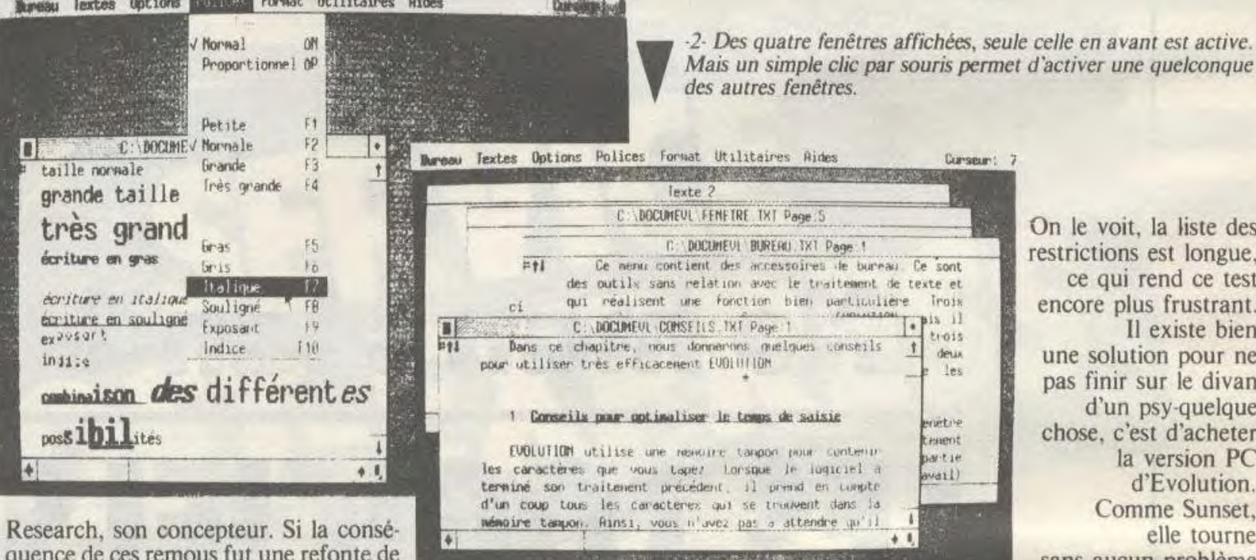
EDITION ET ENVIRONNEMENT

Evolution Sunset est livré avec deux programmes utilitaires de la famille de GEM, Desktop et Output. Le premier est un gestionnaire de bureaux ressemblant tellement à son équivalent sur Macintosh qu'il a valu des problèmes à Digital Research, son concepteur. Si la conséquence de ces remous fut une refonte de Desktop, la version livrée avec Evolution Sunset conserve l'ancienne apparence, très proche de l'interface utilisateur Mac. L'intérêt de ce logiciel est que l'on peut gérer ses divers fichiers sur disque sans presque rien connaître de MS-DOS et de l'abrupt langage de commande qui le guide. N'importe quel béotien de l'informatique doit pouvoir se sentir capable, au bout de quelques heures de pratique et à l'aide d'une documentation fort bien faite, de gérer ses ressources et ses fichiers sans aide extérieure ni stress superfétatoire.

Output est un utilitaire de gestion d'impressions. Si l'impression de textes dans une police de caractères standard peut se faire sans passer par ce module, toutes les fonctions évoluées d'impression réclameront son aide. Ainsi, Evolution Sunset offre un spoule d'imprimante. C'est-à-dire qu'il est possible de stocker plusieurs fichiers texte dans une liste, et de déclencher une impression de ces textes sans pour autant être stoppé dans son traitement. Si le texte ne comporte que des polices standard et qu'il est sauvegardé au format ASCII, les fichiers d'impression se formeront à partir d'Evolution, sans intervention d'Output, mais également sans de nombreuses fonctions de mise en page incompatibles avec le format ASCII. Dans le cas où le fichier use de polices d'impression particulières ou encore comporte des dessins ou graphiques en provenance de GEM DRAW ou GEM PAINT, Evolution donnera la main à Output pour l'impression qu'elle soit immédiate ou différée. Après quoi Output ramènera l'utilisateur à sa feuille de travail sous Evolution Sunset. La technique du spoule présente les fichiers à imprimer comme une suite à laquelle on peut ajouter ou retrancher des éléments à volonté.

Le gros problème posé par l'impression graphique sous Output est sa lenteur. Celle-ci tient surtout aux imprimantes compatibles PC, du type Epson, qui de par leur fonctionnement matriciel ne sont pas très adaptées à l'impression de caractères graphiques non-standards.

Une des particularités du module d'impression de ce traitement de texte est la sélection des colonnes d'impression. L'utilisateur pourra ainsi choisir d'imprimer son texte des colonnes 1 à 80, puis des colonnes 81 à 160 et de les juxtaposer par la suite.



-1- Toutes les polices, tailles et styles de caractères affichés sur le même écran. Notez le menu déroulant strictement identique à celui du Macintosh

-2- Des quatre fenêtres affichées, seule celle en avant est active. Mais un simple clic par souris permet d'activer une quelconque des autres fenêtres.

Evolution est évidemment capable d'éditer des lettres circulaires, à partir de données en provenance de gestions de fichiers étrangères sous format ASCII, ou bien à partir de données gérées par lui-même, aussi simplement que s'il s'agissait d'un texte quelconque.

RESTRICTIONS

A la lecture de cette liste de caractéristiques, le lecteur alléché se prend à chercher les défauts du logiciel. En dehors de l'absence de dictionnaire et de l'impossibilité d'imprimer en colonnes déjà mentionnés, les défauts d'Evolution Sunset sont mineurs. On pourra ainsi reprocher à la documentation de ne pas posséder d'index, et surtout noter une tournure logique assez irritante. A la sauvegarde d'un texte, la question qui est posée est "Voulez-vous perdre ce texte ?" à laquelle il faut répondre non si l'on souhaite enregistrer ce qu'on vient d'écrire alors que la question logique aurait du être "Voulez vous sauver ce texte ?" amenant à un oui beaucoup plus normal en cette circonstance.

Mais le gros problème d'Evolution Sunset, et je ne peux qu'y revenir, est de n'être qu'une version bridée d'un produit bien plus performant. Pour s'en convaincre, il suffit d'un aperçu des caractéristiques ayant disparu. Il n'est plus possible de poser des points d'insertion, servant à déterminer un emplacement dans un texte où iront s'insérer des données de publipostage. Le total des pages du texte n'est plus donné, on ne peut créer un dossier regroupant plusieurs fichiers de l'intérieur du traitement de texte, il devient impossible d'imprimer des zones sélectionnées ou suivant une numérotation paire-impaire pour une édition recto-verso. On ne peut plus constituer de fichiers d'impression sur disque, et les configurations d'imprimante se limitent aux seules Epson. Plus de groupage d'un texte par paragraphe, interdisant un saut de page dans un paragraphe sélectionné On ne peut plus non plus modifier les dessins dans le traitement de texte, et surtout, on ne peut plus constituer d'index sur des mots sélectionnés, ni trier les paragraphes.

On le voit, la liste des restrictions est longue, ce qui rend ce test encore plus frustrant. Il existe bien une solution pour ne pas finir sur le divan d'un psy-quelque chose, c'est d'acheter la version PC d'Evolution. Comme Sunset, elle tourne sans aucun problème sur le PC 1512, mais coûte la bagatelle de 4090 F, ce qui n'est pas à la portée de tout le monde. De plus, on peut toujours espérer l'arrivée d'un supplément de mise à niveau de la version Amstrad. Pour l'instant, il ne s'agit que d'un doux rêve, mais quel bel espoir ! Pendant deux mois, Evolution Sunset sera distribué exclusivement par Amstrad France SARL, puis rejoindra les circuits de distribution classiques. En attendant, le meilleur traitement de texte actuel sur PC est français, et on ne peut que féliciter ses auteurs, Jean-Christophe Maurice et Pascal Pellier. Et les encourager à faire évoluer leur produit, ils sont sur une si bonne voie !

18/20

Documentation : 17. Belle et bien bonne, mais quid de l'installation du logiciel ?

Affichage à l'écran : 19. Superbe, quelle maestria !

Convivialité-Ergonomie : 18. Quelques tout petits points noirs dans la gestion de spoule ou de dossiers, mais quel plaisir d'utilisation.

Originalité : 20. Une note maximum pour un traitement totalement réussi.

Intérêt : 20. C'est le meilleur, c'est tout.

Rapport qualité-prix : 19. Les concurrents sont réduits à l'état de tas de cendres et petits, les tas.

Puissance et rapidité de traitement : 16. Quelques lenteurs surtout dues au matériel.

Autre : Je continue à hurler ! Je veux une version complète sur PC 1512, ah mais !





L'AUTO-FORMATION A L'ASSEMBLEUR DU DR WATSON de MICRO-APPLICATION

L'ASSEMBLEUR FACILE EN NEUF LEÇONS

L'assembleur n'est pas le langage abrupt que l'on veut bien décrire. N'importe quel utilisateur peut programmer dans ce langage, ainsi que le démontre cette auto-formation. Pour 295 F, le programmeur expérimenté possèdera un langage de programmation tout à fait utilisable.

15/20

Présentation/notice : 17. Livret de 250 pages, table des matières complète, explications claires et concises. Rien à redire.

Affichage à l'écran : 11 Lisible mais peu attrayant.

Convivialité, ergonomie : 14 La marche à suivre ne pose aucun problème.

Originalité : 17 Première méthode d'assembleur sur PCW.

Intérêt : 17 Permet au néophyte d'apprendre facilement la programmation en assembleur.

Rapport qualité/prix : 13

Autres caractéristiques : 17 La méthode d'apprentissage ouvre également des portes sur d'autres langages en inculquant notamment la logique de programmation.

La grande plaie, pour les possesseurs d'un PCW, était jusqu'à il n'y a pas si longtemps le manque de logiciels. Ceux-ci commencent enfin à arriver et si le choix n'est pas encore très vaste, il ne devrait pas tarder à s'élargir. Témoin cette **Autoformation à l'assembleur** du bon vieux Dr. Watson que Micro-Application vient d'adapter du CPC au PCW. Vous n'y connaissez rien ? Vous n'êtes pas informaticien ? Depuis que vous avez acheté votre PCW, vous vous êtes contenté d'utiliser le traitement de texte, ne chargeant le CP/M que pour copier vos précieuses disquettes ? Vous n'avez même pas ouvert votre livre de Basic ? Ou, si vous l'avez ouvert, vous l'avez aussitôt refermé, pris d'un vertige ? Ne vous en faites pas, la méthode comprend un livret d'explications de 250 pages et une disquette comportant l'assembleur proprement dit.

Le livret commence, fort logiquement, par comparer Basic, langage machine et assembleur. Quelques exemples d'instructions, un bref cours sur les adresses mémoire, comment charger l'assembleur, entrer, assembler et lancer votre premier programme... Vous voilà sur les rails, prêt à étudier l'architecture du Z80 qui vous est livrée sur un plateau. Deux exercices simples plus tard, vous êtes venu à bout du chapitre d'introduction et commencent alors les choses sérieuses. Vous apprenez successivement ce qu'est un saut, un sous-programme, une étiquette. Vous découvrez au passage de nouvelles instructions, l'usage des drapeaux, ou flags. Tout est clair, net, précis, en un mot, *didactique*. Mais le but de ce logiciel n'est-il pas de vous enseigner comment programmer ? Et pas seulement en assembleur ! Le livret comporte de nombreux organigrammes qui permettent au béotien de comprendre comment concevoir et ordonner un programme. C'est presque une méthode d'apprentissage de la logique informatique tout court. Au bout d'une quarantaine de pages à peine, vous êtes déjà dans la machine, en osmose avec elle, découvrant sa structure interne avec autant d'intérêt que les indices dans un jeu d'aventures. Aussi bien les divers exercices qui vous sont proposés que l'aspect initiatique de la méthode donnent un aspect *ludique* à cette autoformation. Arrivé à ce stade, vous n'avez qu'une envie : continuer coûte que coûte, comme si un trésor vous attendait au bout de la route.

TOUJOURS PLUS LOIN

Les bases acquises, il reste à entrer dans les détails, à saisir les subtilités du langage. Tout d'abord les questions d'adressage, essentielles en assembleur. La quinzaine de pages qui leur est consacrée traite aussi bien de l'incrémentation/décrémentation (termes qui vous paraîtront très vite familiers, rassurez-vous) que des techniques d'adressage indexé. Vous comprenez de mieux en mieux et l'aventure devient palpitante. Car on vous explique immédiatement comment appliquer vos connaissances toutes neuves. Ce n'est pas un cours abstrait où il faut ingurgiter des Ko de données complexes avant de passer au stade pratique ; dès qu'on a introduit une nouvelle notion, celle-ci est illustrée et l'on vous demande de l'utiliser. Un conseil, cependant : jouez le jeu jusqu'au bout et essayez de réussir les exercices avant de passer aux solutions ; vous découvrirez avec émerveillement que vous en savez bien plus que vous ne le pensiez.

TOUT COMPRIS !

Les chapitres suivants sont moins passionnants, mais il est bien entendu nécessaire de les étudier à fond avant de passer à la suite, puisqu'ils traitent des opérations mathématiques et du binaire. Là encore, grande clarté et exploration détaillée des différentes techniques et possibilités, opérations ou conversions de bases. En s'accrochant, on en vient assez vite à bout, d'autant plus que chaque sous-chapitre permet de découvrir de nouveaux aspects de l'architecture logique de la machine. Et s'il n'est pas besoin d'être un Einstein des mathématiques pour programmer en assembleur, l'arithmétique prend une place prépondérante dans son fonctionnement.



Le chapitre décrivant l'utilisation de la pile, un bloc de mémoire servant au transfert des données, est avalé à toute allure. Vous sentez que vous touchez au but. A ce stade, vous pouvez déjà réaliser de petits programmes, peut-être un peu lents et maladroits, mais qui auront l'incomparable avantage de tourner pour peu que vous ayez étudié avec (micro) application. Et c'est avec une voracité juvénile que vous dévorez l'avant-dernier chapitre, consacré aux mouvements de blocs de mémoire, surexcité d'atteindre bientôt la fin de votre quête...

Mais, arrivé au dernier cours, vous découvrez avec horreur que celui-ci ne concerne que des opérations sans grand intérêt pour vous, comme les interruptions du microprocesseur par sous-programme ou les instructions d'entrée-sortie. (D'ailleurs, on vous le dit, elles ne sont pratiquement pas utilisées par les programmeurs.) Vous pourrez les étudier plus tard, quand vous maîtriserez mieux l'assembleur.

Vous voilà au bout de votre initiation, et l'aventure ne fait que commencer. En annexes, la solution à tous les exercices, une foule de possibilités et caractéristiques diverses. Rien n'y manque, des routines intégrées du CP/M à la table des caractères ASCII en passant par la liste de toutes les commandes disponibles sous assembleur. Mais cette autoformation aura eu un autre effet. Vous avez désormais une idée précise du fonctionnement interne de votre PCW, et il vous sera bien plus facile d'apprendre d'autres langages. D'une certaine manière, cette méthode vous aura initié, vous aura donné l'"esprit informatique". Excellente formation pour un débutant, elle est à conseiller à tous ceux qui veulent élargir le champ d'applications de leur PCW.

DR WATSON : QU'EN PENSE LE PROGRAMMEUR

L'Auto-formation à l'Assembleur du Dr. Watson est comme son nom l'indique, une formation à l'assembleur. Vous avez pu lire ci-dessus l'avis d'un non-spécialiste, dont la reflexion portait principalement sur l'aspect didactique de cette méthode. L'un des autres intérêts de cet ensemble est d'inclure un véritable assembleur-désassembleur. Premier de son genre sur PCW, il était aussi important de tester ses qualités en tant que logiciel, à l'attention des programmeurs expérimentés.

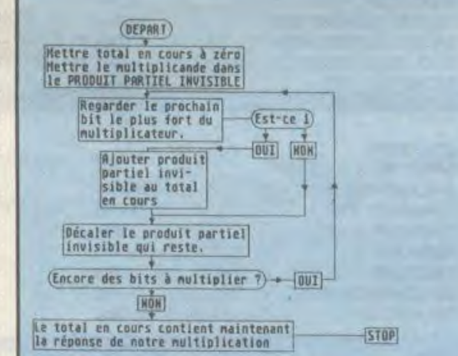
A priori, un assembleur, c'est toujours un assembleur. Mais comme pour tous les langages, il peut exister de notables différences d'une version à l'autre du même logiciel. Ainsi, si l'assembleur du Dr Watson est bien un assembleur-désassembleur, il ne comporte pas de partie moniteur, pourtant bien utile quand il s'agit d'aller inspecter une partie de la mémoire vive, et de détecter les éventuelles anomalies. Et on ne peut donc effectuer de Dump de mémoire, une sorte de photographie de la mémoire, pas plus qu'on ne peut fixer une valeur à un octet, par POKE, en mode direct.

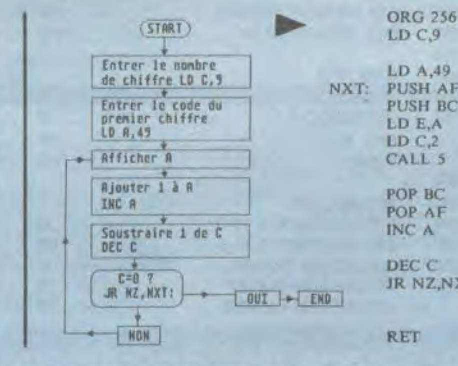
Autre inconvénient : si l'on trouve bien une routine permettant la conversion d'hexadécimal en décimal, on ne trouve malheureusement pas sa réciproque. Celle-ci est pourtant bien pratique dans de nombreux cas d'adressage, direct ou indirect. A ce propos, il faut noter l'emploi curieux des étiquettes, dont on peut, à la limite, entièrement se passer. Les programmes s'entrent à la suite de numéros de ligne, automatiquement, ou de façon manuelle. Tout programmeur en langage-machine sait bien qu'il lui est impossible de se contenter de ce genre de repères pour construire une routine fiable. Fatalement, il lui faudra poser des étiquettes, en fait des points de repère d'entrée de sous-programmes. Après un instant de frayeur, on s'aperçoit que ces étiquettes existent quand même. Mais on ne pourra pas obtenir de liste du programme d'une étiquette à une autre, seulement d'un numéro de ligne à l'autre. Encore une fois, cela pose problème car après maintes modifications d'un programme, il est rare de connaître l'emplacement exact d'une sous-routine et sa ligne de départ. Si encore, on avait pu lister la routine et en stopper le défilement à volonté, on aurait pu se servir de cette méthode pour retrouver l'adresse où figure cette étiquette recherchée. Ce n'est malheureusement pas le cas, la fonction V de listage ne servant qu'à dérouler la routine d'un bout à l'autre. On peut obtenir l'interruption de ce défilement impromptu par l'appui sur la touche PTR, qui enclanche l'imprimante, puis reprendre le défilement par appui sur EXIT, mais cette manière de faire les choses n'est pas très naturelle.

En revanche, cet assembleur possède quand même de bons côtés, en dehors des qualités didactiques de sa documentation. Ses possibilités d'édition sont assez bonnes sans être transcendantes, et la renumérotation ou suppression de lignes est une option judicieuse.

Dans l'ensemble, le Dr Watson n'a pas sorti le meilleur assembleur existant pour Z80. Mais il est unique en son genre sur PCW, ce qui est quand même important, et il peut rendre bien des services au programmeur en mal de langages. Bien sûr, celui-ci sera un peu dérangé dans ses habitudes, comme par la notation de l'hexa qui se fait par le signe & et non par $ ou #, mais comme toute habitude, on peut la changer. Le jeu en vaut la chandelle.

Quelques exemples d'organigrammes présentés dans le manuel d'auto-formation. Ils permettent une représentation claire et expressive des programmes présentés conjointement.

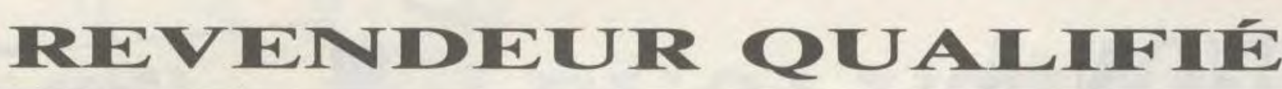





```
      ORG 256       Fixe le début du programme.
      LD C,9        Charger dans C le nombre de caractères à
                    inscrire, soit 9.
      LD A,49       Charge dans A le code de "1".
NXT:  PUSH AF
      PUSH BC
      LD E,A
      LD C,2
      CALL 5        Affiche le contenu de l'accumulateur sur
                    l'écran.
      POP BC
      POP AF
      INC A         Ajoute 1 au contenu de A, chargeant ainsi
                    dans A le code de "2"
      DEC C         Décrémente le registre de comptage.
      JR NZ,NXT:    Si DEC C a un résultat autre que zéro, faire
                    un saut relatif à la case adressée par
                    l'étiquette NXT.
      RET           Si C=0 alors retour à CP/M.
```

MicroPlus





REVENDEUR QUALIFIÉ

PROPOSE UNE GAMME COMPLÈTE ET DIVERSIFIÉE D'ORDINATEUR AMSTRAD ÉTUDIÉE POUR S'ADAPTER À VOS BESOINS.

Familial
- CPC 464
- CPC 6128

Traitement de texte

PCW 8256
PCW 8512

Professionnel

PC 1512 : SD - DD
HD 10 millions
HD 20 millions

...ET ASSURE
LA FORMATION "INDIVIDUELLE" :
1 ordinateur pour 2 participants

ET POUR "ENTREPRISE"
Convention-Formation
cours personnalisés adaptés à
votre entreprise et à votre personnel.

La maintenance : par contrat.
La distribution et le développement des logiciels.
La vente des fournitures.



Elysées
26, Champs Elysées
75018 PARIS.
45.62.18.16.
★ ***ouvert le dimanche***

228, rue du Fbg St-Antoine
75012 PARIS
43.71.12.12.
★ ***ouvert du lundi au vendredi.***

64, rue de la Chaussée d'Antin
75009 PARIS.
48.74.06.78.
★ ***ouvert du lundi au vendredi.***

LA BOUTIQUE A.M.I.E

PRIX HORS TAXES

Prix d'A.M.I.E.

AMSTRAD PC1512

PC1512 SD MONITEUR MONOCHROME	4997
PC1512 SD MONITEUR COULEUR	6890
PC1512 DD MONITEUR MONOCHROME	6290
PC1512 DD MONITEUR COULEUR	8190
PC1512 HD10 MO MON. MONOCHROME	8790
PC1512 HD10 MO MONITEUR COULEUR	10.690
PC1512 HD20 MO MON. MONOCHROME	9990
PC1512 HD20 MO MON. COULEUR	11.890
IMPRIMANTE DMP 3000	1930,86
LES SOFTS PC AMSTRAD	
WORDSTAR 1512	750
SUPERCALC 3	750
REFLEX	835
SIDEKICK	330
COMPTA SAARI	1980
FACTURATION STOCK SAARI	1980
PAIE GIPSI	1980
FRAMEWORK PREMIER	990
DBASE II PC	990
COMPTA LPC	950
GESTION LPC	4200
EVOLUTION SUNSET	990
AMSTRAD	
U.C.	
CCPC 464 MONO	2590
CPC 464 COULEUR	3850
CPC 6128 MONO	3850
CPC 6128 COULEUR	5050
PCW 8256	5920
PCW 8512	7680
LECTEURS	
K7	300
DISKS DD1	1990
DISKS FD1	1590
DISKS FD2 (8256)	1990
DISKS 3"1/2	1990
DISKS 5" 1/4 1M6	1790
CABLE LIAISON 5"1/4	165
IMPRIMANTES	
DMP 2000	1990
OLIVETTI	1800
EPSON LX 80	2990
SMITH CORONA	1800
MCP 40	950
OKIMATE 20	2590

INTERFACES	
RS 232	590
ADAPTATEUR MP1	395
ADAPTATEUR MP2	495
EMULATEUR MINITEL	390
CONSOMMABLES	
K7 VIERGES (C20) par 10	60
DISKS 3"	35
DISKS 3" CF2 DD	50
PAPIER LISTING	–
RUBANS ENCREURS	–
CHAINE HI-FI	
CHAINE COMPACT CD1000	4490
CHAINE COMPACT CD2000	4990
MONITEUR	
COULEUR	1990
TUNER (moniteur-TV) DISPO (16 CHAINES)	1390
PERIPHERIQUES	
CRAYON OPTIQUE LP1	290
CRAYON OPTIQUE DK TRON	290
CRAYON MARK PEN II	395
SOURIS AMX	690
TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISCOPE	990
SYNTHETISEUR TECHNI MUSIC	495
DIGITALISEUR D'IMAGES	–
MODEM DTL	1490
MODEM DTL+	1990
MERCITEL (8256)	3980
PROGRAMMATEUR D'EPROM	–
EXT 64KO DK TRONICS	590
EXT 256 Ko DK TRONICS	1190
DISC SILICON 256 Ko	1190
MANETTES	
QUICKSHOT I	60
QUICKSHOT II	70
PRO 5000	170
TURBO	145
ACCESSOIRES	
BTE RANGEMENTS 10 D	25
BTE RANGEMENTS 50 D	139
HOUSSE 464 CLAVIER	70
HOUSSE 6128 CLAVIER	70
HOUSSE 8256 CLAVIER	70

HOUSSE MONITEUR MONO	70
HOUSSE MONITEUR COULEUR	80
HOUSSE MONITEUR 8256	80
HOUSSE IMPRIMANTE 8256	80
HOUSSE DD1	55
CAPOT 464	100
CAPOT 6128	120
DOUBLEUR JOYSTICKS	100
CABLES RALLONGES MO+CLA	185
TOUS CORDONS A LA DEMANDE	
CABLE CENTRONICS	150
CORDON MAGNETO	70
CONSOMMABLES K7 C20 (LES 10)	60
DISQUETTES 3"	35
LOGICIELS	
LOGICIELS PCW 8256	
MULTIPLAN	498
WORDSTAR POCKET	890
ALIENOR	1055
DBASEII	780
DAMOCLES	1700
ALIENOR	1055
POCKETBASE	719
CBASIC D	650
DR DRAW D	—/650
DR GRAPH D	—/650
QUICKMAILING D	—/790
PEDAGOS	
ALGEBRE K7/D	177/248
EQUATIONS K7/D	177/248
LUDODESSIN K7/D	110/145
PALETTE MAGIQUE K7/D	120/298
CARTE D'EUROPE K7/D	177/248
PAYS DE BIG BEN D	237
GEOMETRIE K7/D	177/248
OUTRE RHIN D	237
UTILITAIRES	
SPIRIT K7	94
SPACEMOVING (6128) K7/D	295/395
LORIGRAPH K7/D	210/340
TURBOPASCAL D	741
AMSWORD K7	245
PASCAL MT + D	650
DB COMPILATEUR D	790
DATAMAT D	450

TRANSMAT (6128) D	170
SUPERPAINT	395
CALCUMAT	450
DAMS (ASSEMBLEUR) K7/D	295/395
TEXTOMAT	450
AMS COMPTA D	750
AMSFILE K7	245
ODJOB D	216
AUTOFORMATION ASSEMB K7/D	195/295



SERVICE APRES-VENTE

FINI LES INTERMÉDIAIRES
A.M.I.E. DÉPANNE VOS MICRO
Prix fixes Forfait ou sur devis
Délais réduits Maxi 8 jours
Qualité assurée
Chaque réparation est garantie 1 mois

PROMOS

CPC464 Mono + interface couleur : 2800
CPC6128 couleur + imprimante : 6690

BON DE COMMANDE EXPRESS à renvoyer à : A.M.I.E.

NOM
ADRESSE
TÉL
PRIX
RÉFÉRENCES

CATALOGUE SOFT : ☐
Participation aux frais d'envoi .... + 20 F
Règlement : je joins F ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

Matériel garanti 2 ans

11, bd Voltaire 75011 Paris (M° République) - Tél. (1) 43.57.48.20.- Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

LES VISITEURS

Alain LE GUIREC

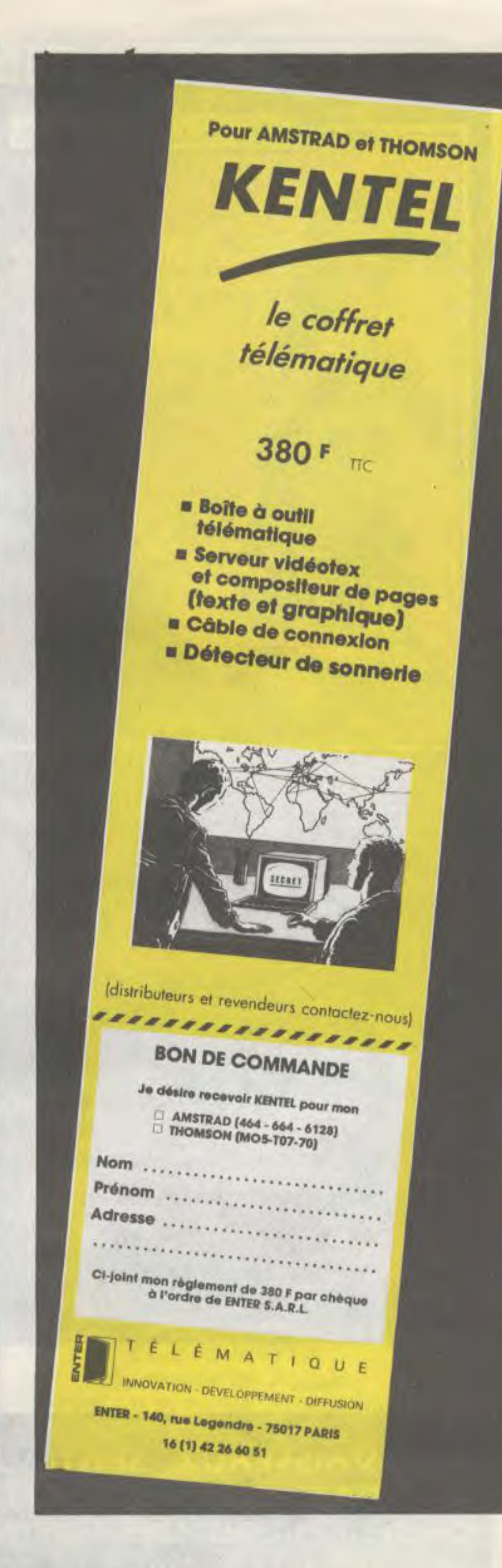
La Terre a décidé de se débarrasser des indésirables "visiteurs" extraterrestres à la cruauté inqualifiable. Votre périlleuse et importante mission, consiste à photographier leurs colossales installations.

Suite du nº 3

```
6030 PRINT STRING$(3,255);:PAPER 0
:PRINT CHR$(201):LOCATE 15,4:PRINT
 CHR$(200);:PAPER 1:PRINT STRING$(
3,255);:PAPER 0:PRINT CHR$(201):LO
CATE 15,5:PRINT CHR$(202)+STRING$(
3,143)+CHR$(203)
6040 FOR i=9 TO 12:LOCATE 23,i:PRI
NT STRING$(6,143):NEXT:LOCATE 22,8
:PRINT CHR$(202)+STRING$(6,143)+CH
R$(203):PAPER 1:LOCATE 22,7:PRINT
STRING$(8,255):PAPER 0:LOCATE 22,6
:PRINT CHR$(200)+STRING$(6,143)+CH
R$(201)
6050 LOCATE 15,2:PRINT CHR$(202);:
PAPER 1:PRINT STRING$(2,255);:PAPE
R 0:PRINT CHR$(203):LOCATE 22,3:PR
INT CHR$(202)+STRING$(3,143)+CHR$(
203):LOCATE 22,2:PAPER 1:PRINT STR
ING$(5,255):PAPER 0:PEN 1:LOCATE 2
7,5:PRINT CHR$(221):LOCATE 6,12:PR
INT CHR$(222)
6060 LOCATE 14,12:PRINT CHR$(222):
LOCATE 20,12:PRINT CHR$(222):LOCAT
E 32,12:PRINT CHR$(222):RETURN
6500 REM tableau 10
6510 PEN 2:FOR i=1 TO 4:LOCATE 1,i
:PRINT STRING$(36,143):NEXT:PEN 1:
FOR i=8 TO 13:LOCATE 1,i:PRINT STR
ING$(18,209):NEXT:PEN 1:PAPER 2:FO
R i=8 TO 13:LOCATE 19,i:PRINT STRI
NG$(18,208):NEXT:PAPER 0
6520 PEN 3:LOCATE 7,6:PRINT CHR$(2
02)+STRING$(2,143)+CHR$(203):LOCAT
E 14,6:PRINT CHR$(200)+STRING$(2,1
43)+CHR$(201):LOCATE 21,6:PRINT CH
R$(202)+STRING$(2,143)+CHR$(203):L
OCATE 28,6:PRINT CHR$(200)+STRING$
(2,143)+CHR$(201):PAPER 1:LOCATE 7
,5:
6525 PRINT STRING$(4,255)
6530 LOCATE 14,7:PRINT STRING$(4,2
55):LOCATE 21,5:PRINT STRING$(4,25
5):LOCATE 28,7:PRINT STRING$(4,255
)
6540 PAPER 0:RETURN
7000 REM tableau 11
7005 PAPER 0
7010 PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT STRING
$(36,143):h=17:FOR i=2 TO 4:LOCATE
 1,i:PRINT STRING$(h,143)+CHR$(212
):h=h-1:NEXT:h=14:w=22:FOR i=3 TO
5:LOCATE w,i:PRINT CHR$(214)+STRIN
G$(h,143):w=w-1:h=h+1:NEXT:PAPER 0
:
7020 FOR i=6 TO 9:LOCATE 15,i:PRIN
T STRING$(22,143):NEXT:LOCATE 15,6
:PRINT CHR$(214):LOCATE 14,7:PRINT
 CHR$(214)+CHR$(143):LOCATE 14,8:P
RINT CHR$(213)+CHR$(143):LOCATE 15
,9:PRINT CHR$(213)
7030 h=3:PAPER 2:PEN 1:FOR i=7 TO
12:LOCATE 1,i:PRINT STRING$(h,208)
;:PAPER 2:h=h+1:NEXT:LOCATE 1,13:P
RINT STRING$(36,208):PAPER 0
7040 PEN 3:PAPER 1:FOR i=5 TO 8:LO
CATE 9,i:PRINT CHR$(210):NEXT:FOR
i=10 TO 12:LOCATE 9,i:PRINT CHR$(2
10):NEXT:PAPER 0:
7050 PEN 1:PAPER 0:FOR i=10 TO 12:
LOCATE 36,i:PRINT CHR$(223):NEXT
7090 RETURN
7500 REM tableau 12
7510 LOCATE 1,1:PEN 2:PAPER 0:PRIN
T STRING$(36,143):h=7:PAPER 2:PEN
1:FOR i=3 TO 8:LOCATE 1,i:PRINT ST
RING$(h,208);:PAPER 0:PRINT CHR$(2
15):PAPER 2:h=h+1:NEXT
7520 FOR i=9 TO 13:LOCATE 1,i:PRIN
T STRING$(36,208):NEXT:PAPER 0:PEN
 3:LOCATE 16,2:PRINT CHR$(143)+"
 "+STRING$(6,143)+CHR$(203)+" "+ST
RING$(4,143):LOCATE 15,3:PRINT CHR
$(200)+CHR$(255)+CHR$(201)+"  "+CH
R$(202)+CHR$(203)+"       "+CHR$(20
2)+STRING$(3,255)
7530 LOCATE 15,4:PRINT.CHR$(202)+C
HR$(143)+CHR$(203)+"            "+
CHR$(202)+CHR$(203):LOCATE 14,6:PR
INT CHR$(200)+STRING$(3,255)+CHR$(
201)+"   "+CHR$(202)+STRING$(2,255
)+CHR$(203)+"      "+CHR$(218)+CHR
$(219)+CHR$(220):LOCATE 22,5
7535 PRINT CHR$(200)+STRING$(2,255
)+CHR$(201)+"      "+CHR$(211)+CHR
$(216)+CHR$(217):LOCATE 14,7:PRINT
 CHR$(202)+STRING$(3,143)+CHR$(203
)+"  "+CHR$(200)+STRING$(4,255)+CH
R$(201):LOCATE 16,8:PRINT CHR$(143
)+"    "+CHR$(202)+STRING$(4,255);
7536 PRINT CHR$(203):LOCATE 31,8:
7540 PRINT CHR$(200)+CHR$(201):PEN
 1:LOCATE 14,8:PRINT CHR$(222):LOC
ATE 25,4:PRINT CHR$(223)
7550 PAPER 0:RETURN
8000 REM tableau 13
8010 PAPER 0:PEN 2:LOCATE 1,1:PRIN
T STRING$(36,143):PEN 1:FOR i=11 T
O 13:LOCATE 1,i:PRINT STRING$(36,2
09):NEXT:LOCATE 1,9:PRINT STRING$(
11,209)+CHR$(215):LOCATE 1,10:PRIN
T STRING$(12,209)+CHR$(215):LOCATE
 34,10:PRINT CHR$(214)+STRING$(2,2
09):LOCATE 35,9
8020 PRINT CHR$(214)+CHR$(209):PEN
 2:LOCATE 17,9:PRINT CHR$(213)+STR
ING$(11,143)+CHR$(212):PEN 3:LOCAT
E 19,8:PRINT CHR$(200);:PAPER 1:PR
INT STRING$(8,255);:PAPER 0:PRINT
CHR$(201);:PEN 2:PRINT CHR$(214)+C
HR$(212):PEN 3:LOCATE 20,7
8030 PRINT CHR$(200)+STRING$(6,143
)+CHR$(201);:PEN 2:PRINT"  "+CHR$(
214)+STRING$(6,143):PEN 2:LOCATE 2
1,6:PEN 3:PRINT CHR$(200);:PAPER 1
:PRINT STRING$(4,255);:PAPER 0:PRI
NT CHR$(201);:PEN 2:PRINT"     "+CH
R$(214)+STRING$(5,143):LOCATE 7,4
8040 PRINT CHR$(214)+STRING$(9,143
)+CHR$(215):LOCATE 7,5:PRINT CHR$(
213)+STRING$(10,143)+CHR$(215):LOC
ATE 8,6:PRINT CHR$(213)+STRING$(9,
143)+CHR$(212):LOCATE 9,7:PRINT CH
R$(213)+STRING$(7,143)+CHR$(212):L
OCATE 32,5:PRINT CHR$(214)+STRING$
(4,143)
8050 PEN 3:LOCATE 19,2:PRINT CHR$(
202);:PAPER 1:PRINT STRING$(8,255)
;:PAPER 0:PRINT CHR$(203):LOCATE 2
0,3:PRINT CHR$(202)+STRING$(6,143)
+CHR$(203):LOCATE 21,4:PRINT CHR$(
202);:PAPER 1:PRINT STRING$(4,255)
;:PAPER 0:PRINT CHR$(203):LOCATE 5
,8:
8060 PRINT CHR$(200)+CHR$(201):PEN
 1:LOCATE 30,5:PRINT CHR$(223)
8070 PAPER 0:RETURN
8500 REM tableau 14
8510 m$=CHR$(211)+CHR$(216)+CHR$(2
17):n$=CHR$(218)+CHR$(219)+CHR$(22
0)
8520 PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT STRING
$(36,143):LOCATE 34,2:PRINT CHR$(2
13)+STRING$(2,143):LOCATE 35,3:PRI
NT CHR$(213)+STRING$(1,143):LOCATE
 36,4:PRINT CHR$(213):LOCATE 1,5:P
RINT CHR$(143)+CHR$(215):LOCATE 1,
6:PRINT STRING$(2,143):LOCATE 1,7:
PRINT CHR$(143);
8530 PRINT CHR$(212):PEN 1:h=2:FOR
 i=9 TO 12:LOCATE 1,i:PRINT STRING
$(h,209)+CHR$(215):h=h+1:NEXT:LOCA
TE 1,13:PRINT STRING$(36,209):FOR
i=7 TO 12:LOCATE 36,i:PRINT CHR$(2
09):NEXT:LOCATE 9,2:PRINT m$+m$+m$
+m$+m$+m$:LOCATE 9,3:PRINT n$+n$+n
$+n$+n$+n$:
8535 LOCATE 9,4:PRINT m$
8540 LOCATE 9,5:PRINT n$:LOCATE 9,
7:PRINT m$+m$+m$+m$+m$+m$:LOCATE 9
,8:PRINT n$+n$+n$+n$+n$+n$:LOCATE
9,11:PRINT m$+m$+m$+m$+m$+m$:LOCAT
E 9,12:PRINT n$+n$+n$+n$+n$+n$:LOC
ATE 16,5:PRINT m$:LOCATE 16,6:PRIN
T n$:LOCATE 30,5:PRINT m$:LOCATE 3
0,6:PRINT n$
8550 LOCATE 23,4:PRINT m$:LOCATE 2
3,5:PRINT n$:PEN 3:LOCATE 29,8:PRI
NT CHR$(200)+CHR$(255)+CHR$(201):L
OCATE 29,9:PRINT CHR$(202)+CHR$(14
3)+CHR$(203):LOCATE 30,10:PRINT CH
R$(143):LOCATE 30,11:PRINT STRING$
(3,143)+CHR$(201):LOCATE 30,12:PRI
NT CHR$(143);
8560 PAPER 1:PRINT STRING$(3,255):
PAPER 0:RETURN
9000 REM tableau 15
9010 PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT STRING
$(36,143):FOR i=2 TO 4:LOCATE 1,i:
PRINT STRING$(7,143):LOCATE 35,i:P
RINT STRING$(2,143):NEXT:PEN 1:FOR
 i=7 TO 12:LOCATE 1,i:PRINT STRING
$(7,209):LOCATE 36,i:PRINT CHR$(20
9):NEXT:LOCATE 1,13:PRINT STRING$(
36,209)
9020 PEN 3:FOR i=2 TO 12:LOCATE 11
,i:PRINT CHR$(143):LOCATE 21,i:PRI
NT CHR$(143):LOCATE 30,i:PRINT CHR
$(143):LOCATE 16,i:PRINT CHR$(143)
:LOCATE 26,i:PRINT CHR$(143):NEXT
9030 LOCATE 11,7:PRINT" ":LOCATE 2
1,7:PRINT " ":LOCATE 30,7:PRINT "
":LOCATE 16,6:PRINT " ":LOCATE 26,
6:PRINT" ":LOCATE 10,6:PRINT CHR$(
202):LOCATE 10,5:PRINT CHR$(200):L
OCATE 10,8:PRINT CHR$(200):LOCATE
10,9:PRINT CHR$(202):LOCATE 20,6:P
RINT CHR$(202)
9040 LOCATE 20,5:PRINT CHR$(200):L
OCATE 20,8:PRINT CHR$(200):LOCATE
20,9:PRINT CHR$(202):LOCATE 31,6:P
RINT CHR$(203):LOCATE 31,5:PRINT C
HR$(201):LOCATE 31,8:PRINT CHR$(20
1):LOCATE 31,9:PRINT CHR$(203):LOC
ATE 15,5:PRINT CHR$(202):LOCATE 15
,4
9050 PRINT CHR$(200):LOCATE 15,7:P
RINT CHR$(200):LOCATE 15,8:PRINT C
HR$(202):LOCATE 25,5:PRINT CHR$(20
2):LOCATE 25,4:PRINT CHR$(200):LOC
ATE 25,7:PRINT CHR$(200):LOCATE 25
,8:PRINT CHR$(202):PAPER 0:RETURN
9500 REM tableau 16
9510 PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT STRING
$(36,143):FOR i=2 TO 4:LOCATE 1,i:
PRINT CHR$(143):LOCATE 36,i:PRINT
CHR$(143):NEXT:PEN 1:FOR i=10 TO 1
3:LOCATE 1,i:PRINT STRING$(36,209)
:NEXT:FOR i=8 TO 9:LOCATE 1,i:PRIN
T CHR$(209):LOCATE 36,i:PRINT CHR$
(209):NEXT
9520 LOCATE 1,7:PRINT CHR$(209):LO
CATE 16,9:PRINT CHR$(214)+STRING$(
4,209)+CHR$(215):LOCATE 17,8:PRINT
 CHR$(214)+STRING$(2,209)+CHR$(215
):LOCATE 18,7:PRINT CHR$(214)+CHR$
(215):PEN 2:LOCATE 16,2:PRINT CHR$
(213)+STRING$(4,143)+CHR$(212):
9525 PEN 3:FOR i=1 TO 3:LOCATE 9,6
+i:PRINT STRING$(4,143):LOCATE 26,
1+i:PRINT STRING$(4,143):NEXT:LOCA
TE 6,6:PRINT CHR$(202)+STRING$(8,1
43)+CHR$(203):LOCATE 6,5:PAPER 1:P
RINT STRING$(10,255):PAPER 0:LOCAT
E 6,4:PRINT CHR$(200)
9526 LOCATE 23,5:PRINT CHR$(200)+S
TRING$(8,143)+CHR$(201):LOCATE 23,
6:PAPER 1:PRINT STRING$(10,255):PA
PER 0:LOCATE 23,7:PRINT CHR$(202)+
"        "+CHR$(203):LOCATE 27,8:P
RINT CHR$(200)+CHR$(201):LOCATE 27
,9:PRINT STRING$(2,143)
9530 LOCATE 15,4:PRINT CHR$(201):L
OCATE 10,2:PRINT STRING$(2,143):LO
CATE 10,3:PRINT CHR$(202)+CHR$(203
)
9540 PAPER 0:RETURN
10000 REM tableau 17
10010 LOCATE 1,1:PEN 2:PRINT STRIN
G$(36,143):FOR i=2 TO 4:LOCATE 1,i
:PRINT CHR$(143):LOCATE 36,i:PRINT
 CHR$(143):NEXT:PEN 1:FOR i=7 TO 1
2:LOCATE 1,i:PRINT CHR$(209):LOCAT
E 36,i:PRINT CHR$(209):NEXT:LOCATE
 1,13:PRINT STRING$(36,209):PEN 3:
10020 PAPER 1:FOR i=2 TO 12:LOCATE
 8,i:PRINT CHR$(210):LOCATE 14,i:P
RINT CHR$(210):LOCATE 20,i:PRINT C
HR$(210):LOCATE 26,i:PRINT CHR$(21
0):LOCATE 32,i:PRINT CHR$(210):NEX
T:PAPER 0
10030 LOCATE 8,7:PRINT " ":LOCATE
14,5:PRINT " ":LOCATE 20,7:PRINT"
":LOCATE 26,10:PRINT " ":LOCATE 32
,8:PRINT " ":LOCATE 36,7:PRINT" "
10040 PAPER 0:RETURN
10500 REM tableau 18
10510 PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT STRIN
G$(36,143):h=7:FOR i=2 TO 4:LOCATE
 1,i:PRINT STRING$(h,143)+CHR$(212
):h=h-1:NEXT:j=31:h=5:FOR i=2 TO 4
:LOCATE j,i:PRINT CHR$(213)+STRING
$(h,143):j=j+1:h=h-1:NEXT
10520 PEN 1:FOR i=11 TO 13:LOCATE
1,i:PRINT STRING$(36,209):NEXT:h=6
:FOR i=9 TO 10:LOCATE 1,i:PRINT ST
RING$(h,209)+CHR$(215):h=h+1:NEXT
10530 j=33:h=3:FOR i=8 TO 10:LOCAT
E j,i:PRINT CHR$(214)+STRING$(h,20
9):j=j-1:h=h+1:NEXT:PEN 2:j=12:h=1
4:FOR i=3 TO 5:LOCATE j,i:PRINT CH
R$(214)+STRING$(h,143)+CHR$(215):j
=j-1:h=h+2:NEXT
10540 j=10:h=18:FOR i=7 TO 9:LOCAT
E j,i:PRINT CHR$(213)+STRING$(h,14
3)+CHR$(212):j=j+1:h=h-2:NEXT:PEN
3:LOCATE 18,7:PRINT" "+CHR$(200)+S
TRING$(2,143)+CHR$(201)+" ":LOCATE
 18,8:PRINT" ";:PAPER 1:PRINT STRI
NG$(4,255);:PAPER 0:PRINT" ":PEN 1
:
10550 LOCATE 21,6:PRINT CHR$(221):
LOCATE 6,8:PRINT CHR$(222)
10560 PAPER 0:RETURN
11000 REM tableau 19
11010 PEN 2:FOR i=1 TO 4:LOCATE 1,
i:PRINT STRING$(36,143):NEXT:PEN 1
:PAPER 2:FOR i=10 TO 13:LOCATE 1,i
:PRINT STRING$(36,208):NEXT:LOCATE
 36,9:PRINT CHR$(208):LOCATE 36,8:
PRINT CHR$(208):LOCATE 36,7:PRINT
CHR$(208):LOCATE 1,8:PRINT CHR$(20
8):LOCATE 1,9:
11020 PRINT STRING$(2,208):PAPER 0
:LOCATE 2,8:PRINT CHR$(215):LOCATE
 3,9:PRINT CHR$(215):p$=CHR$(200)+
CHR$(201):o$=CHR$(202)+CHR$(203):L
OCATE 12,5:PRINT p$+"  "+p$+"
 "+p$+"  "+p$:LOCATE 12,6:PRINT o$
+p$+o$+"        "+o$+p$+o$:LOCATE 7,
7
11030 PRINT p$+"      "+o$+"     "+p
$+"    "+o$+"    "+p$:LOCATE 5,8:P
RINT p$+o$+p$+"         "+p$+o$+p$+"
     "+p$+o$+p$:LOCATE 5,9:PRINT
o$+"  "+o$+"        "+o$+"  "+o$+"
     "+o$+"  "+o$:PAPER 0:RETURN
11500 REM dernier tableau le no 20
11510 PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT STRIN
G$(36,143):FOR i=2 TO 4:LOCATE 1,i
:PRINT CHR$(143):LOCATE 36,i:PRINT
 CHR$(143):NEXT:LOCATE 36,5:PRINT
CHR$(143):LOCATE 36,7:PRINT CHR$(1
43)
11520 PEN 1:PAPER 2:FOR i=8 TO 13:
LOCATE 1,i:PRINT CHR$(208):LOCATE
36,i:PRINT CHR$(208):NEXT:LOCATE 1
,13:PRINT STRING$(36,208):PAPER 0:
FOR i=3 TO 10 STEP 3:LOCATE 6,i:PR
INT p$:LOCATE 6,i+1:PRINT o$:LOCAT
E 10,i+1:PRINT p$:LOCATE 10,i+2:PR
INT o$:
11525 LOCATE 15,i+1:PRINT p$
11530 LOCATE 15,i+2:PRINT o$:NEXT
11540 PEN 2:h=11:FOR i=2 TO 5:LOCA
TE 19,i:PRINT STRING$(h,143)+CHR$(
212):h=h-1:NEXT:FOR i=7 TO 12:LOCA
TE 19,i:PRINT STRING$(h,143)+CHR$(
215):h=h+1:NEXT
11550 PEN 1:PAPER 2:LOCATE 20,3:PR
INT "EXIT":LOCATE 20,5:PRINT ">>>"
:PAPER 1:PEN 3:FOR i=2 TO 12:LOCAT
E 31,i:PRINT CHR$(210):NEXT:PAPER
0:LOCATE 31,8:PRINT" "
11560 PAPER 0:RETURN
12000 k=INT(RND*5)+1
12010 PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT"
 BRAVO":PRINT"Vous avez reussi  a
prendre des     photos de la base
ennemie.Mais..."
12015 RESTORE 12070
12020 FOR i=1 TO k
12030 READ s$:
12040 NEXT
12045 PRINT s$:PRINT"Vous allez do
nc retourner la bas
                              bon
ne chance"
12050 PRINT"
               appuyez sur le bouto
n"
12060 IF JOY(0)=16 THEN 'zo=1:CLS:G
OTO 180 ELSE 12060
12070 DATA"vous avez oublie la pel
licule","la pellicule a ete vole",
"la pellicule a ete detruite","vou
s avez perdu la pellicule","la pel
licule a ete mal developpee"
15000 PAPER 0:RETURN
20000 INK 2,26:SYMBOL AFTER 32:MOD
E 1:PEN 1:PAPER 0:CLS:FOR v=500 TO
 60 STEP-20:CLS:REM ink 2,6 pour 1
es moniteurs couleurs
20010 MOVE 320,280-v/2:DRAW 320-v/
2,(280-v/2)+v,2:MOVE 320,280-v/2:D
RAW 320+v/2,(280-v/2)+v:MOVE 320,2
80+(v/10)-v/2:DRAW 320-v/2,(280-v/
2)+v:MOVE 320,280+(v/10)-v/2:DRAW
320+v/2,(280-v/2)+v
20020 ro=ro+1:IF ro>2 THEN 20026
20021 SYMBOL 165,0,0,1,&3,&7,&F,&F
,&1F:SYMBOL 166,&3F,255,255,255,25
5,255,255,255:SYMBOL 167,0,&80,&E0
,&F0,&F0,&F0,&F8,&FC:SYMBOL 168,&3
F,&3F,&3F,&7F,&FC,&FC,&F3,&E2:SYMB
OL 169,255,255,&FE,&C0,&0,&F0,&D,&
7:SYMBOL 170,255,255,1,0,0,&1E,&61
,&C0
20022 SYMBOL 171,&FC,&FC,&FC,&1E,&
1F,&1F,&87,&87:SYMBOL 172,&E2,&7E,
&22,&21,&20,&20,&20,&20:SYMBOL 173
,&24,&4,&8,&30,&C7,0,&7,&C:SYMBOL
174,&48,&40,&20,&19,&86,&0,&80,&C0
:SYMBOL 175,&FE,&84,&84,&4,&4,&8,&
8,&8:SYMBOL 176,&10,&10,&8,&4,&2,&
1,0,0
20023 SYMBOL 177,&20,&1F,0,0,0,0,&
C0,&3F:SYMBOL 178,&18,&F0,0,0,0,&3
,&4,&F8:SYMBOL 179,&10,&20,&20,&40
,&80,0,0,0
20025 SOUND 1,1000,10,6,1,4:SOUND
2,500,10,7,4,1
20026 IF ro=5 THEN ro=0
20027 NEXT
20030 PEN 1:LOCATE 15,9:PRINT "LES
":LOCATE 22,9:PRINT"ISITEURS"
20040 LOCATE 20,13:PRINT"LENT":LOC
ATE 20,15:PRINT"MOYEN":LOCATE 20,1
7:PRINT "RAPIDE":LOCATE 8,25:PRINT
 CHR$(164)+"COPYRIGHT 1986 A.LE GU
IREC"
20041 LOCATE 36,22:PRINT CHR$(165)
+CHR$(166)+CHR$(143)+CHR$(167):LOC
ATE 36,23:PRINT CHR$(168)+CHR$(169
)+CHR$(170)+CHR$(171):LOCATE 36,24
:PRINT CHR$(172)+CHR$(173)+CHR$(17
4)+CHR$(175):LOCATE 36,25:PRINT CH
R$(176)+CHR$(177)+CHR$(178)+CHR$(1
79)
20045 LOCATE 18,T:PRINT CHR$(243)
20050 IF JOY(0)=1 AND T>13 THEN LO
CATE 18,T:PRINT" ":T=T-2
20060 IF JOY(0)=2 AND T<17 THEN LO
CATE 18,T:PRINT" ":T=T+2
20065 IF JOY(0)=16 THEN 20100
20069 FOR G=1 TO 150:NEXT
20070 GOTO 20045
20100 IF T=13 THEN L=100
20110 IF T=15 THEN L=50
20120 IF T=17 THEN L=0
20130 INK 2,6:RETURN
```

Suite de la page 8

```
3290 FOR t=1 TO 500:NEXT
3300 FOR m=1 TO 3
3310 SOUND 1,184,20,14:SOUND 1,233,
20,14:SOUND 1,184,20,14
3320 FOR n=1 TO 1200:NEXT n,m
3330 RETURN
3340 PAPER #2,6::CLS #2:PRINT #2
3350 CLEAR INPUT
3360 PEN #2,14:PRINT #2,TAB(5);"FOR
CE":PRINT #2
3370 PEN #2,5:PRINT #2,TAB(4);"•1§
•2§"
3380 b$=INKEY$
3390 IF b$="" THEN 3380
3400 f=VAL(b$):IF f<1 OR f>2 THEN 3
380
3410 force=f*10
3420 PAPER #2,0:CLS #2:RETURN
3430 CLS:PEN 1:LOCATE 5,6:PRINT "VO
ULEZ VOUS "
3440 LOCATE 3,12:PRINT "LA REGLE DU
 JEU"
3450 PEN 2:LOCATE 7,19:PRINT "• O/N
 §"
3460 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 3460
3470 IF a$="o" OR a$="O" THEN 3480
ELSE RETURN
3480 MODE 1:PEN 2:LOCATE 7,3:PRINT
"LES DUPOND DUPONT EN FOLIE"
3490 LOCATE 1,8:PEN 1:PRINT "  LES
DUPONT DUPOND HABITENT UNE MAISON
·MITOYENNE ...."
3500 PRINT:PRINT:PRINT "         MAI
S COMME CEUX CI NE SONT PAS      TR
ES COPAINS ILS PASSENT LEUR TEMPS
   A SE BATTRE"
3510 PRINT:PRINT:PRINT "   CE JEU S
E JOUE AVEC LES MANETTES ET     LES
 TOUCHES FLECHEES"
3520 PEN 2:LOCATE 26,22:PRINT "BON
AMUSEMENT":CALL &BB06
3530 MODE 0:RETURN
```





Voici une occasion unique de gagner un disque dur 20 Mégas pour votre CPC. Le règlement est on ne peut plus simple : il suffit de nous renvoyer le coupon ci-dessous en indiquant vos nom, prénom et adresse, et en répondant à la question suivante : "Quelle est la signification exacte du mot AMSTRAD ?". Chaque semaine, un coupon sera tiré au sort et permettra à l'heureux vainqueur de gagner le gros lot : un disque dur 20 Mégas pour CPC !

Votre coupon doit obligatoirement être expédié avant le mardi suivant la date de parution à minuit, le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante :

AMSTRADEBDO
CONCOURS
"GAGNEZ UN DISQUE DUR 20 MEGAS"
24 Rue Baron
75017 Paris

COUPON-REPONSE

AMSTRADEBDO -

GAGNEZ UN DISQUE DUR

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
....
Code Postal : ....
Ville : ....
Ordinateur utilisé :
....

Combien de modèles différents composent la gamme d'ordinateur Amstrad ?
....

Pour participer au concours, vous devez obligatoirement découper et remplir le présent bulletin. Vous pouvez aussi demander des bons de participation en écrivant au journal.

CROCOBOUTIQUES

I.T.S.
COMPUTER
S.A.V.
ORDINATEURS et PERIPHERIQUES
MAINTENANCE "EXPRESS"
PIECES DETACHEES - CONNECTIQUE
CONTRATS PERSONNALISES
COMPOSANTS MICRO-INFORMATIQUES
Pour tous renseignements :
31, rue de Maubeuge, 75009 PARIS
Tél. 48.74.38.30 / 48.78.86.66

MICRO BOUTIQUE
REVENDEUR AGRÉE AMSTRAD FRANCE
PC1512 en démonstration
CPC 464, 6128
PCW 8256
Périphériques
Plus de 300 logiciels
Livres
37, passage de l'Argue
Côté rue de Brest
69002 LYON. Tél. 78.37.46.17

M. F. I.
MICROS FOURNITURES INFORMATIQUES
SPECIALISTE AMSTRAD
MICRO-ORDINATEURS
LOGICIELS
PERIPHERIQUES
88, avenue Galliéni
93250 VILLEMOMBLE
Tél. 48.55.32.87.

ORDIVIDUEL
22, rue de Montreuil
94300 VINCENNES
Tél. : (1) 43.28.22.06
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI
de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h,
LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

ESAT SOFTWARE
Ouverture d'un magasin spécialisé AMSTRAD.
Des prix extraordinaires pour une gamme de jeux incroyables.
Un programmeur à votre écoute.
55 - 57 rue du Tondu
33000 BORDEAUX
Tél. 56.96.35.23.



DEPARTEMENT INFORMATIQUE
REVENDEUR AGRÉÉ AMSTRAD
SPECIALISTE
MICRO-ORDINATEUR
PCW 8256
CONSEIL AUX ENTREPRISES, PROFESSIONS LIBERALES, ET ETUDIANTS
26, avenue du Plessis
92350 LE PLESSIS ROBINSON
Tél. : 43.50.11.15

MICROÏDS
500cc GRAND PRIX

Jarama, Hockenheim, Silverstone, Spa... Affrontez les meilleurs pilotes de 500 sur les 12 circuits du championnat du monde de vitesse. Six motos au départ dont quatre ou cinq sont pilotées de main de maître par l'ordinateur selon que vous jouiez seul ou à deux. Deux écrans de contrôle permettent à chaque pilote de visualiser sa moto. Ce premier double simulateur de course de moto vous mènera-t-il jusqu'au titre de champion du monde ?... 1 ou 2 joueurs. Clavier ou joystick. Mode entrainement ou compétition.

THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520
C. 64
compatible IBM

RODEO

THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520

Joss Jerrald veut quitter la vallée et cherche son successeur à la tête du double J ranch. Mais pour cela, le futur maître du "JJ" devra sortir victorieux de sept épreuves lors d'un fantastique rodéo. Si vous voulez être celui-là alors... courage ! Sous un soleil écrasant, il faudra affronter des étalons sauvages, des taureaux furieux, redoubler d'habileté au lasso et au colt... Tous les cowboys massés autour du corral vous acclament... A vous d'être ... peut-être... l'heureux élu.

Si vous avez écrit des programmes et que vous désirez être édité... écrivez-nous !!

Retournez le bon ci-dessous à :

MICROÏDS
81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F

DEMANDE DE DOCUMENTATION

NOM ....

ADRESSE ....

....

VILLE .... C.P. ....

- Joindre 2 timbres à 2,20 F pour frais d'expédition

BUGEY INFORMATIQUE
Vente-Conseil-Formation
Développements
ORDINATEURS
LIBRAIRIE
LOGICIELS
ACCESSOIRES
33, avenue Paul Painlevé
01500 Ambérieu en Bugey
Tél. : 74.34.60.70

PENICAUT INFORMATIQUE
- **Dépositaire TANDON - APRICOT**
- **Gamme complète Amstrad.**
- **En exclusivité à l'image PC 1512 en démonstration**

3, rue Jules Guesde
87000 LIMOGES - Tél. 55.34.64.19

MLP - PENICAUT
place Winston Churchill
87000 LIMOGES - Tél. 55.77.59.11

CASTEL HIFI
Joël HESLON
MERCURE D'OR 1983
Distributeur AMSTRAD
Ordinateurs
Périphériques
Logiciels
Librairie
71-73 rue Aristide-Briand
72500 CHATEAU-DU-LOIR
Tél. : **43 44.04.64**

PATRICK TRIGORY
GAGNE LE DISQUE DUR 20 MEGAS OFFERT CHAQUE SEMAINE PAR AMSTRADEBDO



Cette semaine, ce n'est hélas encore pas vous qui avez gagné le concours, mais Patrick TRIGORY de Metz. Une main toujours innocente a tiré au sort sa carte postale parmi les centaines de bonnes réponses que nous avons reçues. Il emporte donc le disque dur 20 mégas pour CPC du numéro 2. Patrick TRIGORY est enseignant, prof d'anglais et il est en train de se mettre au Pascal pour calculer les moyennes de sa classe.

Et on ne décourage pas, on peut encore gagner le disque du numéro 3 ou du 4 ou du FOR I = 1 TO 10.000 : NEXT I.

Le bon de participation est en page 23.



· Le disque dur 20 mégas pour CPC et son controleur.

VOICI LES 200 DERNIERS GAGNANTS DU CONCOURS AMSTRADEBDO/MASTERTRONIC



ABITABILE ERIC de VITROLLES (13127) • ALCAIDE BORRAMEO ARMIN de STRASBOURG MEINAU (67100) • ALTARE YANNICK de NICE (O6300) • ALVES PATRICE de TONNEINS (47400) • ANDRY SYLVIE de VILLEJUIF (94800) • ARMAING PHILIPPE de BLAYE (33390) • ASTOR CHRISTIAN de LABEGE (31320) • BANSARD SAMUEL de LE MANS (72000) • BARAN MICHEL de HURIEL (O3380) • BARDIN MARIE CLAIRE de PARIS (75014) • BARDU PASCAL de MASSY (91300) • BARE LAURENT de CHATEAU THIERRY (O2400) • BARGAUD ALLIGATOR de ST-GENIS POUILLY (O1630) • BENEFICO ANTONIO de CHATENAY (92290) • BINDI SEBASTIEN de MULHOUSE (68200) • BOCHER ALAIN de RENNES (35200) • BONTE HENRI de ROQUEROLLES (95340) • BORGNE CYRILLE de TOURS (37000) • BOUCHERAT BENJAMIN de BOUSSY ST ANTOINE (91800) • BOUCHET CHRISTIAN de CHANTEPIE (35135) • BOUDOU ROLAND de GIEVRES (41130) • BOURDIN JOSEPH de AVIGNON (84000) • BOURGUES ANTHONY de AVIGNON (84000) • BOUTHEON FRANCOIS de COUTERNON (21560) • BRIA-BERTER FREDERIC de NICE (O6300) • BROTTES OLIVIER de CHAMBON/LIGNON (43400) • BUI GUY de AUZEVILLE (31320) • CAILLHOL BRUNO de BLAGNAC (31700) • CANEVET LOIC de ROGNAC (13340) • CATOIRE THIERRY de HOLNON (O2760) • CESSES ANTOINE de CASTELNAUDARY (11400) • CHABROULLET ALAIN de LA SOUTERRAINE (23300) • CHANTREAU OLIVIER de PLAISANCE (32160) • CHAREYRE ALAIN de CREST (26400) • CHATAIN STEPHANE de TOULOUSE (31300) • CHIEU HANMAING de DIJON (21000) • CLAVIER HERVE de ST-NAZAIRE (44600) • COPP GERANIUM de HAGENAU (67500) • COQUELET PHILIPPE de METZ (57070) • CORMONT PATRICK de OCTEVILLE/MER (76930) • COUTURIER LAURENT de LA CHAPELLE ST-URSIN (18570) • CRNJANSKI PHILIPPE de NOYON (60400) • DAGUIN BENOIT de PELOUAILLES (49112) • DAZYLEWICZ CLAUDE de BAUD (56150) • DEBRENNE ALAIN de LA COUTURE BOUSSET (27750) • DEFARIA ARLINDO de L'ISLE ADAM (95290) • DEFONTAINE VINCENT de BRUAY EN ARTOIS (62700) • DEGRAVE MARIE LINE de AULNOY LES VALENCIENNES (59300) • DEMAY LAURENT de COGNIN (73160) • DEMOLIN CHRISTOPHE de NANCY (54000) • DESAILLY SANDRINE de LENS (62300) • DESBOIS RODOLPHE de FONTENAY (94100) • DOHRMANN BERTRAND de PONT DE CLAIX (38800) • DOIRE RENE de BRAMOUX (30110) • DOISY DELPHINE de PONT STE MAXENCE (60700) • DONNET BERTRAND de METZ (57074) • DOUILLET GAETAN de ST NAZAIRE (44600) • DUBOIS JEAN MICHELM de DIJON (21100) • DUCHESNES MICHAEL de LOUERVAL/BELGIQUE (O6280) • DURAND JEROME de AYTRE (17440) • DURANO JEROME de AYTRE (17440) • ECKHARD JEAN FRANCOIS de CHAUMONT (52000) • FADY CLAUDE de NANTES (44100) • FARKAS ALEXANDRE de MONTIGNY LES CORMEILLES (95370) • FAURE ROLAND de ST SYMPHORIEN D'OZON (69360) • FERLAY THIERRY de ROUSSILLON (38150) • FERNANDEZ ERIC de TARNOS (40220) • FLORENTIN GEORGES de CARPENTRAS (84200) • FRAISSE MICHEL de AIX EN PROVENCE (13090) • FRANCOIS CLAUDINE de SEICHAMPS (54280) • FRANCOIS LAURENT de VILLEMOMBLE (93250) • FREREBEAU JACQUELINE de CARPENTRAS (84200) • GARNIER THIERRY de PARIS (75019) • GASPARI ERNEST de MOYEUVRE GRANDE (57250) • GERMAIN HERVE de PORNIC (44210) • GEYMET FABRICE de CLAMART (92140) • GILLET SYLVAIN de CARNOUX EN LIE (13470) • GOFFLOT JEAN LUC de OIGNIES (62290) • GOLDMAN STEFANE de PARIS (75010) • GONZALES LAURENT de AMPUIS (69420) • GOQUET JEAN de PONTOISE (95300) • GREMY WILLIAM de CARPENTRAS (84200) • GROMONT DAVID de TROYES (10000) • GROUX SEBASTIEN de DOUVRIN (62138) • HARDY ETIENNE de BOUXIERES AUX DAMES (54136) • HARRER GREGOIRE de RIBEAUVILLE (68150) • HEINTZ GUILLAUME de NOISY LE SEC (93130) • IKET ROBERT de ISBERGUES (62330) • IMPINNA JEAN FRANCOIS de MONTPELLIER (34100) • JACQUES DAVID de DARGNIES (80570) • JACQUET MARC de NOGENT SUR OISE (60100) • JOUET OLIVIER de CESSON-SEVIGNE (35510) • JOULIN MICHAEL de ORLEANS (45100) • JOUSSEAUME STEPHANE de ST MEDARD DE GUIZIERES (33230) • KEIM BERNARD de PERPIGNAN (66000) • LAMAURY DAVID de MORNAING (59171) • LANNEREY FRANCK de BOUFFEMONT (95270) • LAUMAY GERARD de GRENOBLE (38000) • LE CAM DAVID de PONT SUR YONNE (89140) • LE PIPEC REGIS de LE PELERIN (44640) • LEFILLEUL JEAN-FRANCOIS de RENNES (35200) • LEIDWANGER PATRICE de ALBI (81000) • LETOURNEL ALEXIS de SURESNES (92150) • LIMOGE DOMINIQUE de MAUBEUGE (59600) • LLOP ANDRE de NARBONNE (11100) • LOMPECH PASCAL de ARGENTEUIL (95100) • LOPEZ JEAN-PHILIPPE de PORT DE BOUC (13110) • LOPEZ WALTER de ARGNAT (63530) • LORGET FREDERIC de TOURS (37100) • LOUET STEPHANE de ST PAUL LES DAX (40490) • MANSIER JULIEN de PARIS (75004) • MANTEL MICHEL de LOMME (59160) • MARCAIS DAVID de LE MANS (72100) • MARCHAND VINCENT de AIGUEPERSE (63260) • MARCINIAK JEROME de CHAUMONT EN VEXIN (60240) • MARIE MICHEL de CONOE/NOIREAU (14110) • MARTIN GEOFFROY de BRUNOY (91510) • MARTY REGIS de BAGNEUX (92220) • MASSELIN GUY de BRIGNOLLES (83170) • MATHAS OLIVIER de DAMVILLE (27240) • MATHELY GUILLAUME de NOYERS/CHER (41140) • MEGUERIAN THIBAUD de DECINES (69150) • MELLER MARTINE de CLICHY (92110) • MERLME MICHEL de GAP (O5000) • METHIA NICOLAS de SERNAY (68700) • MEUNIER ARNAUD de VERSAILLES (78000) • MICHO PIERRE de NARBONNE (11100) • MIDOUN ALADIN de MONT DE MARSAN (40000) • MILAN AGATHE de BLOIS (41000) • MIRBEAU GILLES de SAUMUR (49400) • MOENNER GERALD de BREST (29200) • MONTAGNIER PIERRE de TARASCON (13130) • MONTAROU REYNALD de RAMVOUILLET (78120) • MOREAU FABRICE de BEAUNE (61200) • MORNARD JEAN LUC de RILLEUX LA PAPE (69140) • MOTTET PASCAL de ORVAL (18200) • MOUTTE JACKY de AVIGNON (84000) • NGUYEN HUY de PARIS (75020) • NOBLECOURT MICHEL de THIL (54880) • NOET PHILIPPE de BETHUNE (62400) • PAPILLON ANDRE de LA GUERCHE/L'AUBOIS (18150) • PARMENTIER FRANCK de ST-MICHEL/ORGE (91240) • PASCALIN JEAN PIERRE de GRIGNAN (26230) • PAUL THIERRY de VIENNE (38200) • PAVKOVIC ROBERT de PARIS (75019) • PERRAUD FRANCK de ST-JULIEN (69640) • PIVERT FRANCK de NANTES (44000) • POETTE ALAIN de SENS (89100) • POUCET ANTHONY de TOURLAVILLE (50110) • PRESENTI GILLES de CRECY (80150) • PREVOST FRANCK de LE BOURGET (93350) • PROIA PATRICE de PARAY VIEILLE POSTE (91550) • RAESS JOLY JUMPER de AMIENS (80080) • RAFFIER DAVID de PERSAN (95340) • RAYNAL PATRICK de COSNE (58200) • REBUT LAURENT de LA MOTHE ACHARD (85150) • REMY FABRICE de MARSEILLE (13013) • RINGENVALD MARCEL de TOUCY (89130) • RIO LEONARDO de NEVERS (58000) • RODE MICHAEL de TURCKHEIM (68230) • ROMANOVSKI CATHERINE de STENAY (55700) • RONDIN ISABELLE de MELESSE (35520) • ROUILLET JOCELYNE de GUINZIER (42460) • ROY LIONEL de DELLE (90100) • SACHE JEAN MARC de CLUSES (74300) • SAINT-MARTIN ALAIN de VAUJOURS (93410) • SALAUN EMMANUEL de NOISIEL (77420) • SAUBUSSE THIERRY de MUGRON (40250) • SEGUIN BRUNO de PARIS (75020) • SERINA MARC ANTOINE de EAUBONNE (95600) • SOL OLIVIER de PAGNY/MARNE (77400) • SOYEZ PHILIPPE de QUIMPER (29000) • ST-GAUDENS CAILLERE STEPHANE de CAVIGNAC (33620) • TALMY ANTOINETTE de ST-NAZAIRE (44600) • TAVEAU SEBASTIEN de QUETIGNY (21800) • TENAGUILLO ROBERT de FONTENAY-TRESIGNY (77610) • TERNON YANN de MONTIVILLIERS (76290) • THEBAULT STEPHANE de LA CHAPELLE ST MESMIN (45380) • THUAL JEAN FRANCOIS de ST PIERRE DES CORPS (37700) • TOMASSONE GHISLAIN de ETAIN (55400) • TRONVILLE CHRISTOPHE de VIGNEUX/SEINE (91270) • TSCHAMBSER XAVIER de NOGENT/SEINE (10400) • ULPAT CYRILLE de NIMES (30000) • VANDEVELDE MARC de DOUAI (59500) • VANHAVERBEKE CLAUDE de FACHES-THUMESNIL (59155) • VANKEMMEL JOLIE FLEUR de BAYEUX (59270) • VANPARYS DENIS de FECAMP (76400) • VASSEUR CHRISTOPHE de FACHES-THUMESNIL (59155) • VEIE BENOIT de LA VILLE AUX DAMES (37700) • VERBRUGGHE STEPHANE de MALZEVILLE (54220) • VIBERT-ROULET PHILIPPE de MONTREUIL (93100) • VICENTE ISABELLE de LOOS (59120) • VIGNAL GILBERT de EYMET (24500) • VIRIG JOEL de MONTELIMAR (26200) • VISSIERE PHILIPPE de MARSEILLE (13007) • VRILLEAU MICHEL de LA MOTTE BEUVRON (41600) • WARCHOL FREDERIC de HENIN BAUMONT (62110) • WARDENSKI ALAIN de BLOIS (41000) • ZAIDENBAND LAURENT de PARIS (75020) • ZENNA MICHEL de MANTES LA VILLE (78200).

ABONNEZ-VOUS A AMSTRADEBDO

SIX FORMULES POUR TOUS LES GOUTS !

ECONOMISEZ JUSQU'A 334 FRANCS !

Comment recevoir Amstradebdo toutes les semaines à domicile, en payant moins cher ? Il suffit de s'abonner ! En vous abonnant pour un an au journal et à la cassette, vous ne payez que 750 francs pour 52 numéros et 12 cassettes, au lieu de 1084 francs si vous l'achetiez au numéro ! Pour six mois, vous ne débourserez que 400 francs au lieu de 542 : une économie conséquente ! Vous ne voulez que le journal ? 330 francs pour un an, au lieu de 364 et 170 francs pour six mois, au lieu de 182.

Vous préférez garder un contact régulier avec votre marchand de journaux et vous ne voulez que la cassette ? 500 francs ar (12 exemplaires) au lieu de 720, ou 260 francs pour 6 mois au lieu de 360 : c'est vous qui choisissez !

A renvoyer à AMSTRADEBDO, service abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris.

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse complète : ....

....

Ordinateur utilisé : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ 8512 ☐ 8256 ☐ 1512 ☐ Autre

2 Règlement par ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat (photocopie jointe)

	1 an	6 mois
Abonnement au journal uniquement	330 Frs ☐ (1)	170 Frs ☐ (4)
Abonnement à la cassette uniquement	500 Frs ☐ (2)	260 Frs ☐ (5)
Abonnement au journal et à la cassette	750 Frs ☐ (3)	400 Frs ☐ (6)

CONCOURS

Trouvez une abréviation amusante et originale pour le nom de votre hebdomadaire favori, Amstradebdo. Ce concours unique ne dure qu'un mois. La rédaction choisira parmi vos propositions le nom qui lui paraîtra correspondre le plus à l'esprit du journal. L'heureux vainqueur recevra gratuitement les 25 logiciels du Hit-Parade. En cas d'ex-aequo, la première réponse à nous être parvenue (cachet de la poste faisant foi) sera déclarée gagnante. Pour participer, inscrivez vos nom, prénom et adresse sur une carte postale ainsi que votre réponse. Adressez-la à :

Amstradebdo
24 rue Baron, 75017 Paris
avant le 22 novembre 1986 à minuit.

LA CASSETTE D'AMSTRADEBDO

Attention !

Tous les mois, Amstradebdo édite une super cassette longue durée qui comprend :
- Tous les programmes parus pendant un mois dans le journal !
- Tous les trucs et astuces parus dans le même temps !
- Dix images-surprise digitalisées !
- Et un super programme en cadeau !

Cette cassette sera en vente au prix de 50 francs (plus 10 francs de port). Vous pourrez la commander au journal chaque fin de mois, mais vous pourrez aussi vous *abonner* pour la recevoir tous les mois à domicile ! Ainsi, douze cassettes en un an ne vous coûteront que 500 francs au lieu de 720 (50 francs + 10 francs de port x 12 mois), soit une économie substantielle de 220 francs ! Si c'est la formule "spécial 6 mois" que vous choisissez, ce n'est plus que 260 francs au lieu de 360 que vous débourserez pour recevoir en échange les six cassettes reprenant l'intégralité des listings parus dans Amstradebdo, PLUS des programmes inédits, des images digitalisées et beaucoup d'autres surprises !

N'oubliez pas à la fin du mois de novembre de commander la cassette du mois, ou reportez-vous au bulletin d'abonnement ci-dessous pour vous abonner dès maintenant !

HIT PARADE



Chaque semaine, le hit parade des meilleures ventes de logiciels pour vos Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Et, pour vous y retrouver, les appréciations des spécialistes d'Amstradebdo.

(Avec la participation de Cadre, Guillemot, Innelec et Micromania).

THEY SOLD A MILLION III d'US GOLD : 1

C'est la toute dernière compilation d'US Gold. Dessus, vous retrouverez Fighter Pilot (simulateur de vol), Rambo First Blood Part II (arcade), Kung Fu Master (arcade), et Ghostbusters (arcade).

INTÉRÊT :	★★★★
GRAPHISME :	Dépend des jeux
ANIMATION :	idem
BRUITAGES :	pareil

GOLD HITS d'US GOLD : 2

Avec un nom comme ça, aucun doute possible : il s'agit d'une compilation ! US Gold nous offre quatre de ses meilleurs titres sur une même disquette pour le prix d'un seul logiciel. Raid ! (arcade), Beach Head II (arcade), Daley Thompson's Super Test (simulation sportive), et Alien 8 (arcade/aventure) sont au menu.

INTÉRÊT :	★★★
GRAPHISME :	dépend des jeux
ANIMATION :	idem
BRUITAGES :	pareil

GHOST'S GOBLINS d'ELITE : 3

Un horrible monstre a enlevé votre fiancée ! Pour la retrouver, vous devrez traverser des cimetières, combattre des fantômes, des morts-vivants, des lutins, et bien d'autres horreurs encore. Heureusement, différentes armes vous seront accessibles tout au long de votre quête, comme des épées, des poignards, des boules de feu...

INTÉRÊT :	★★★★★
GRAPHISME :	★★★★
ANIMATION :	★★★
BRUITAGES :	★★★★★

3D GRAND PRIX de AMSOFT : 4

Encore une simulation de course automobile, mais de Formule 1 cette fois-ci. Ce fut le premier de tous, mais il se vend encore. Ce qui se comprend, car il est très bien réalisé.

INTÉRÊT :	★★★
GRAPHISME :	★★★★
ANIMATION :	★★★★★
BRUITAGES :	★★★

GREEN BERET d'IMAGINE : 5

Vous êtes un Béret Vert, un soldat spécialement entraîné pour les missions dangereuses, un as du combat au corps à corps, et un expert en maniement de toutes les armes. Vous avez été envoyé par le Haut Commandement chez l'ennemi pour délivrer des prisonniers. Serez-vous de taille ?

INTÉRÊT :	★★★
GRAPHISME :	★★★★★
ANIMATION :	★★★★
BRUITAGES :	★★★★

STREET HAWK d'Ocean : 6

Adapté du feuilleton du même nom (Tonnerre Mécanique pour nous autres Français), Street Hawk vous met dans la peau Jesse Mach, un policier motard qui se transforme en superflic quand il enfourche sa moto de l'avenir, le Street Hawk, pour aller combattre les truands et les malfrats de la ville.

INTÉRÊT :	★★★
GRAPHISME :	★★★★
ANIMATION :	★★★★
BRUITAGES :	★★★

PACK FIL de FIL : 7

Encore une compilation ! C'est FIL qui s'y colle, en nous offrant sur la même disquette trois jeux d'éditeurs concurrents : Gunfright d'Ultimate (arcade/aventure), V ! Les visiteurs d'Ocean (arcade) et The Way of the Tiger de Gremlin Graphics (arcade/simulation de combat).

INTÉRÊT :	★★★★
GRAPHISME :	Dépend des jeux
ANIMATION :	Idem
BRUITAGES :	Pareil

TRAIL BLAZZER de Gremlin Graphics : 8

Réduit à l'état de ballon de football, vous avancez sur un damier multicolore, essayant d'aller le plus loin possible. Attention ! Si certaines cases du damier vous aident à progresser, d'autre vous freinent. Sans parler des cases manquantes... Un superbe jeu d'arcade et de réflexion.

INTÉRÊT :	★★★★★
GRAPHISME :	★★★★
ANIMATION :	★★★★★★
BRUITAGES :	★★★★

LIGHTFORCE de FTL : 9

Aux commandes de votre super-vaisseau spatial, tirez sur tout ce qui bouge. Ne vous gênez pas, foncez dans le tas. Un peu dans le genre Space Invaders très amélioré, ce jeu est d'une beauté à toute épreuve.

INTÉRÊT :	★★★★
GRAPHISME :	★★★★★
ANIMATION :	★★★★★
BRUITAGES :	★★★

CAULDRON 2 de PALACE SOFTWARE : 10

Les citrouilles contre-attaquent ! Enfermé dans un château hanté et destiné à être sacrifié au prochain Halloween, vous devrez vous en échapper avant qu'elles ne vous tuent. Pour une grosse boule rebondissante comme vous, ça ne devrait pas être trop difficile, non ? Mais attention aux différents gardiens qui viendront vous barrer la route.

INTÉRÊT :	★★★★★
GRAPHISME :	★★★
ANIMATION :	★★★★
BRUITAGES :	★★

WINTER GAMES d'EPYX : 11

Ou comment participer aux jeux olympiques d'hiver sans se fatiguer... Pour jouer aux différentes disciplines, il vous suffira de posséder un bon joystick très solide.

INTÉRÊT :	★★★★★
GRAPHISME :	★★★★★★
ANIMATION :	★★★★★
BRUITAGES :	★★★★

KNIGHT RIDER d'OCEAN : 12

Knight Rider, on le connaît en France sous le nom de K 2000. C'est l'histoire de Michaël Knight, le conducteur de Kitt, une voiture-ordinateur presque vivante, et qui doit abattre tous les hélicoptères qui lui tirent dessus...

INTÉRÊT :	★★
GRAPHISME :	★★★
ANIMATION :	★★
BRUITAGES :	★★★

500 cc GRAND PRIX de MICROIDS : 13

Les moteurs vrombrissent, le départ va bientôt être donné. Le drapeau à damiers vient de tomber : la course commence. L'écran est divisé en deux : à gauche, moi, et à droite, mon adversaire. Je prends de la vitesse et le dépasse sans trop de problèmes. Mais il est là, il me talonne de près...

INTÉRÊT :	★★★★
GRAPHISME :	★★★★★
ANIMATION :	★★★★★
BRUITAGES :	★★★★

INFILTRATOR d'Us Gold : 14

Alerte ! Un super hélicoptère ultra secret a été volé ! Et vous êtes bien sûr le seul à pouvoir vous introduire chez le malfaisant pour le récupérer. Aux commandes d'un hélicoptère identique au premier, votre mission commence, dont dépendra le sort de la planète entière...

INTÉRÊT :	★★★
GRAPHISME :	★★★★
ANIMATION :	★★★★
BRUITAGES :	★★★

ZOMBI d'UBI-SOFT : 15

"Quand il n'y a plus de place en Enfer, les morts reviennent sur Terre". Les morts-vivans ont envahi le monde ! Seul un groupe de jeunes gens a réussi à en rèchapper en hélicoptère. Mais ils sont tombés en panne d'essence, et doivent atterrir sur le toit d'un supermarché pour refaire le plein de carburant. Supermarché bien évidemment envahi par les zombis...

INTÉRÊT :	★★★★★
GRAPHISME :	★★★★★
ANIMATION :	★★★★
BRUITAGES :	★★★★

SAPIENS de LORICIELS : 16

En pleine période préhistorique, la tribu des Pieds Agiles a été massacrée par celle des Hyènes Folles. Vous Tamroc, le seul survivant, vous partez alors à la recherche de nouveaux territoires pour vous installer. Mais les temps sont très durs, et vous devrez d'abord apprendre à survivre...

INTÉRÊT :	★★★★★
GRAPHISME :	★★★★★★
ANIMATION :	★★★★★
BRUITAGES :	★★★

GALVAN d'Imagine : 17

Dernier survivant des troupes d'élite de a police spatiale, vous partez à la poursuite des forces malfaisantes qui ont établi leur base sur la planète Cynep. Votre mission consiste à anéantir les défenses se Cynep afin de permettre une "descente" en force sur la planète...

INTÉRÊT :	★★★
GRAPHISME :	★★★★
ANIMATION :	★★★★
BRUITAGES :	★★★

SRAM d'ERE INFORMATIQUE : 18

Le bon roi Egres de votre pays, a été enlevé et moisit dans les cachots humides d'un sombre château. Pour que la paix revienne dans le royaume, vous décidez d'aller le délivrer coûte que coûte. Saurez-vous gagner l'aide de l'hermite, le loup-garou, le centaure et Edualc la sorcière, pour mener à bien votre mission ?

INTÉRÊT :	★★★★
GRAPHISME :	★★★★
ANIMATION :	non
BRUITAGES :	★★

COMMANDO d'ELITE : 19

Quelle horreur ! Votre unité vous a perdu en plein territoire ennemi, et vous devez à tout prix la rejoindre. Il ne vous reste qu'une solution : foncer dans le tas, tuer le plus d'ennemis possible, et prier pour arriver entier dans vos lignes...

INTÉRÊT :	★★★
GRAPHISME :	★★★★
ANIMATION :	★★★
BRUITAGES :	★★★

BACTRON de LORICIELS : 20

Dans votre corps s'engage à votre insu une bataille qui décidera de votre vie ou de votre mort : Bactron l'anti-corps contre les virus qui veulent vous détruire. Un superbe jeu, avec des graphismes extraordinaires et une animation sublime.

INTÉRÊT :	★★★★★
GRAPHISME :	★★★★★★
ANIMATION :	★★★★★★
BRUITAGES :	★★★★

THEY SOLD A MILLION II d'Us Gold : 21

Tiens, le revoilà, celui-là ? D'accord, je vous rappelle les programmes que vous trouverez sur cette compilation : Bruce Lee (arcade/aventure), Match Point (tennis), Match Day (football), et Knight Lore (arcade/aventure).

INTÉRÊT :	★★★★
GRAPHISME :	Dépend des jeux
ANIMATION :	Idem
BRUITAGES :	Pareil

REVOLUTION de VORTEX : 22

Dans la lignée de Highway Encounter du même éditeur, Revolution est un jeu d'arcade dans lequel la réflexion joue un grand rôle. Vous dirigez une boule sur huit niveaux, et dans chacun d'eux il y a quatre énigmes à résoudres. Pas évident du tout, mais très joli.

INTÉRÊT :	★★★★★
GRAPHISME :	★★★★★
ANIMATION :	★★★★
BRUITAGES :	★★★★

BILLY LA BANLIEUE de LORICIELS : 23

Billy le rocker, c'est un loubard de banlieue qui traîne dans la rue avec un seul but : découvrir de nouveaux jeux vidéos et les essayer ! Mais des fois, il fait pas attention, et fait des bétises. Alors quand les policiers rôdent, il cherche plutôt à les éviter...

INTÉRÊT :	★★★★
GRAPHISME :	★★★★★
ANIMATION :	★★★★
BRUITAGES :	★★★★

STRIKE FORCE HARRIER de MIRRORSOFT : 24

Un simulateur de vol dans lequel vous devrez faire preuve d'une grande adresse pour venir à bout de tous vos adversaires et mener à bien votre mission :

INTÉRÊT :	★★★★★
GRAPHISME :	★★★★
ANIMATION :	★★★★★
BRUITAGES :	★★★